PER VINCERE QUESTA BASTA METTERE INSIEME UN COMPUTER, IL NUMERO IN EDICOLA DELLA E UN PO' DI

SI', ANCHE TU PUOI VINCERE FANTASTICI PREMI USANDO IL TUO COMPUTER E SCATENANDO LA TUA FANTASIA.

Basta partecipare al grande concorso offerto dalla rivista "Il mio computer" e da LEXMARK.

LE REGOLE DEL CONCORSO SONO SEMPLICI.

Le trovi tutte sul numero in edicola de "Il mio computer"

Prova anche tu potrai vincere una montagna di fantastici premi, compresa questa BMW da sogno.

LEXMARK™ & IL MIO COMPUTER

E SE LA BMW NON TI BASTA DI STAMPANTI, FOTOCAMERE,

FANTASTICA BMW Z3 QUATTRO SEMPLICI COSE: UNA STAMPANTE, RIVISTA "IL MIO COMPUTER" FANTASIA ...

PUOI VINCERE ANCHE DECINE SCANNER E UTILI ACCESSORI

ANNO 2 NUMERO VI GIUGNO 1998

Direttore editoriale Mietta Capasso
Direttore responsabile Gaetano Manti
Assistente direzione editoriale Francesca Brenci
EDITORE
Il Mio Castello SpA
via Pergolesi 8, 20124 Milano (MI)
Telefono 02 6713121 - Fax 02 6693654
Chief executive officer Aldo Grech
Direzione generale Stefano Spagnolo
Assistenti di direzione Liliana Colombo, Alberto Rivolta, Rosa Scarsetto
Realizzazione editoriale
KiD - Creating in Digital
C.so Lodi 59, 20139, Milano
kid@kiditaly.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio
Coordinamento editoriale
Andrea Abbiati
Segreteria di redazione
Daniele Grassi
Hanno collaborato:
Marco Calcaterra, Lilia Boeri, Daniele Balestrieri, Daniele Cerra, Marco Bianchi, Riccardo Abbate, Giulio Giacometti, Gianluca Musumeci, Stefano Grandi.

Marketing Walter Longo
Pubblicità Gigi Baroni
Segreteria marketing e pubblicità Alessandra Uva
Traffico Gabriella Re, Elena Consoli, Paola Corso, Nicoletta Pappalettera
AGENTI
Zona Lombardia e Sud Italia
Stefano Giordano, Romano Scabini, Renzo Volpato
Telefono 02 6713121 - **Fax** 02 6693654
Zona Piemonte e Liguria
Italiana Comunicazioni
Telefono 011 590763-4 - **Fax** 011 504192
Zona Emilia Romagna
Tape di Emanuele Puglisi
Telefono 071 7390455 - **Fax** 071 7390536
Zona Triveneto
Servizi Pubblicitari
Telefono 0444 515850 - **Fax** 0444 512260
Zona Lazio
Richard & partners di Paolo Richard
Telefono 06 5193321 - 0338 6576620
Gran Bretagna, Paesi Bassi e Scandinavia
Huson European Media
10-12, The Green Business Centre,
The Causeway, STAINERS
MIDDLESEX TW 18 3 AL, Great Britain
Tel 0044 1932 564999 - **Fax** 0044 1932 564998
USA, Canada e Messico
Huson European Media
Pruneyard Towers, 1901 South Bascom Avenue
CAMPBELL, CA 95008, United States of America
Tel 001 408 8796666 - **Fax** 001 408 8796669
DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello International SpA
Via Pergolesi, 8 - 20124 Milano
Telefono 02 6713121 - **Fax** 02 6693654
Il Mio Castello International SpA è titolare esclusivo per l'Italia delle riviste: The Official PlayStation Magazine e PlayStation Power
Per contattare Future Publishing in Inghilterra:
http://www.futurenet.co.uk/home.html
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al n. 100
Spedizione in a. p. -45%- art.2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è dell'8,3 percento.
Una copia lire 8.000.
Conto corrente postale n. 39679204 intestato a
Il Mio Castello International, Via G.B. Pergolesi, 8 - 20124 Milano
Fotolito
Yellow & Red, Milano
Stampa
Canale, Arese
Distribuzione per l'italia
Parrini SpA, Roma

GAMESMASTER ANNO II NUMERO 7 IN EDICOLA DA FINE GIUGNO

SUCCEDE DI TUTTO NELLE PROSSIME 96 PAGINE...

GUARDATE COSA OFFRE IL SOMMARIO COMPLETO...

inquestonumero

TEKKEN 3

È il più grande picchiaduro di tutti i tempi. Scopriamo insieme mosse, personaggi, segreti e molto altro ancora con la nostra guida...

TOKYO GAME SHOW

VIDEOGIOCHI DEL TERZO MILLENNIO

Metal Gear Solid la fa da padrone alla fiera di Tokyo più importante dell'anno.

PAG. 4

AOU ARCADE SHOW

IL FUTURO DEL COIN OP

A Tokyo sono stati presentati i videogiochi del futuro. Non sono mancate le sorprese...

PAG. 22

SIM SAFARI

Sarete capaci di amministrare un parco naturale?

PAG. 74

1080° SNOWBOARDING

Il Nintendo ha il suo "serio" gioco di snowboard. Ed è molto bello.

PAG. 18

X-MEN VS STREET FIGHTERS

I personaggi li conosciamo, la classe Capcom anche...

PAG. 20

GLI ALTRI TITOLI DI PUNTA:

LE RUBRICHE

NEWS!

Al Tokyo Game Show, Parasite Eve e Metal Gear Solid catalizzano l'attenzione di tutti i presenti.

PAG. 4

ANTEPRIME!

Colin McRae e Tommi Makinen si danno battaglia nel rally e nei videogiochi: chi vincerà?

PAG. 9

RECENSIONI!

Goemon è un gioco assolutamente fuori di testa, ed è anche un grande platform 3D per Nintendo 64.

PAG. 38

GM, AIUTO!

Ebbene sì, sono le mosse di Bushido Blade! L'arte dell'affettare non ha più segreti!

PAG. 84

PERIFERICHE!

Dieci fra joypad, volanti, pistole e altro ancora per PC, PlayStation, Saturn e Nintendo 64. Imperdibili!

PAG. 78

LETTERE!

È un posto dove si chiacchiera, si dialoga e si chiedono informazioni: è la G-Mail!

PAG. 94

IN PIÙ

PAG. 32

Se credevate fosse impossibile, è meglio che diate un'occhiata alla recensione...

TOKYO GAME SHOW!

I PIU' ATTESI GIOCHI IN SVILUPPO VENGONO PRESENTATI ALLA PIU' IMPORTANTE FIERA DI VIDEOGIOCHI DI TUTTO IL GIAPPONE: DI COSA SI TRATTA? CONTINUATE A LEGGERE...

METAL GEAR SOLID

KONAMI HA PRESENTATO IL MIGLIORE GIOCO DELLA FIERA

Il massimo della vita, davvero. Metal Gear Solid, il più atteso gioco per PlayStation di sempre, è stato presentato in veste giocabile per la prima volta al Tokyo Games Show di quest'anno, e ha davvero tenuto fede alla sua fama di 'Gioco del secolo'.

Abbiamo potuto provare di persona gli elementi strategici e di "sotterfugio" di quest'ultima fatica Konami di cui vi avevamo parlato nell'ultimo numero, grazie al demo giocabile di un livello nel quale Snake, il protagonista, deve aggirarsi attorno al perimetro di una fortezza. All'inizio si parte totalmente disarmati, con a disposizione solo qualche sigaretta, e diviene subito chiaro che per liquidare le guardie nemiche non basterà renderle vittime del fumo passivo.

Al contrario, Snake dovrà adottare alcune delle più sottili tattiche mai viste in un videogioco. Arrivando alle spalle di una guardia, potrà farle perdere i sensi utilizzandone quindi il corpo come scudo umano! In alternativa potrà stordirla e perquisirla in cerca di munizioni. L'intelligenza artificiale delle guardie sembra davvero ottima. Snake potrà essere scoperto se respirerà rumorosamente mentre corre dietro un angolo o se verrà tradito dal rumore causato mentre cammina in una pozzanghera.

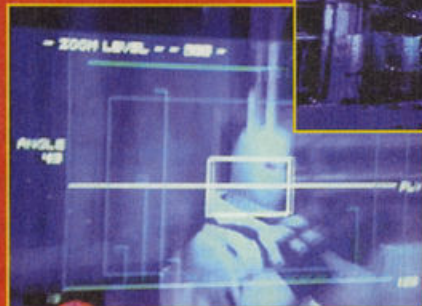
Impersonate Snake, fatevi strada nella neve e le impronte da voi lasciate saranno seguite dalla prima guardia che le noterà... Questo gioco sembra davvero incredibile.

Dopo che il nemico avrà scoperto la vostra presenza, delle sirene inizieranno a suonare e le guardie inizieranno a braccarvi. Se riuscirete a evitare la cattura per un po' di tempo (scandito da un timer) smetteranno di cercarvi, permettendovi di tirare un sospiro di sollievo (non troppo forte, altrimenti vi scopriranno!).

L'utilizzo delle armi in Metal Gear Solid è ora molto più chiaro. R2 seleziona un'arma fra quelle in vostro possesso, R1 permette di prepararla per sparare e tenere il dito su un pulsante vi permetterà di mirare un colpo, e di spararlo solo quando lo rilasciate.

Questo significa che potrete andare in giro col dito sul grilletto invece di attrarre l'attenzione spargendo proiettili all'impazzata. Tutta questa manna ci lascia con una sola domanda: "Quando?". Konami deve ancora annunciare una data definitiva, ma il periodo più probabile sembra essere settembre/ottobre per il Giappone, col resto del mondo a seguire a ruota (o quasi). Noi intanto contiamo i giorni, e useremo tutte le più sottili tattiche alla Snake per farvi avere maggiori notizie al più presto.

Accompagnati da una colonna sonora dinamica in stile Resident Evil, aggirarvi per la fortezza vi farà davvero morire di tensione.

Questo radar mostra dove si trovano i vostri nemici.

(Sopra) Potete anche raccogliere degli occhiali a infrarossi che riescono a farvi vedere cosa vi circonda anche con una bassissima luminosità.

PARASITE EVE

UNA MINACCIA PER RESIDENT EVIL 2?

Proprio quando Resident Evil 2 si stava abituando a riposare sugli allori in testa a tutte le classifiche del mondo, gli americani (nella fattispecie gli uffici americani della Squarsoft e molte persone prese direttamente da Hollywood) stanno per produrre un nuovo gioco a impostazione cinematografica per PlayStation.

Parasite Eve è basato su un romanzo vendutissimo e a prima vista assomiglia molto a Resident Evil 2. La Square continua a chiamarlo RPG, ma la versione da noi vista al Tokyo Game Show non sembrava avere molti elementi da gioco di ruolo. Più che altro c'erano numerosi enigmi e convulse sequenze di combattimento: si può avere di più? Vi troverete a controllare Aya Brae, una detective di New York che dovrà farsi strada attraverso dozzine di locazioni brillantemente renderizzate (proprio come in Resident Evil 2) cercando di capire la causa di misteriose aggressioni che coinvolgono creature bizzarre. Lungo il vostro cammino incontrerete un sacco di queste bestie e, in vero stile da detective americano, dovrete farle a pezzi. Addentrarsi nello scabroso compito di uccidere i mostri permette di comprendere le differenze che sussistono a livello di combattimenti rispetto a Resident Evil 2. Come in Final Fantasy 7, dovrete aspettare che la vostra barra d'azione si riempia per sferrare un attacco, quindi una sfera vi mostrerà fin dove potrà arrivare il vostro attacco. Potrete correre da tutte le parti durante le battaglie: più lontani vi troverete, meno danno riceverete dagli attacchi avversari. La medaglia ha però un rovescio: dovrete avvicinarvi per fare davvero male ai mostri! Parasite Eve ha un'atmosfera molto oscura ricca di effetti speciali che vi faranno strabuzzare gli occhi. Il gioco è già uscito in Giappone, e la versione americana dovrebbe uscire in estate. Per quel che riguarda noi europei, Natale, per quanto un po' pessimisticamente, sembra la data più attendibile. Uscite quindi subito a comprare Resident Evil 2 per ammazzare il tempo nell'attesa di Parasite Eve.

Un altro elemento RPG è il fatto che vi rafforzate quando vincete un combattimento.

Troverete una recensione nel prossimo numero di Games Master.

CRISIS CITY

Time Crisis si fonde a Syndicate Wars nel nuovo spara e fuggi in 3D di Takara per PlayStation.

Dovrete scegliere uno fra i numerosi personaggi del gioco e procedere lungo varie missioni a tempo, distruggendo qualsiasi cosa si muova. Grazie all'uso di diversi tipi di visuale (il gioco è tutto in terza persona), un livello potrebbe sembrarvi un po' Resident Evil 2, mentre quello successivo potrebbe ricordarvi maggiormente Syndicate Wars. Ogni personaggio disporrà di differenti armi per infliggere quantità di danni sull'ambiente e su chiunque sia abbastanza stupido da mettervisi davanti degne di Schwarzenegger. Per rendere le cose ancora più difficili, le vostre munizioni saranno limitate, quindi dovrete stare attenti alla mira. Uscirà a giugno in Giappone, mentre le date americane ed europee devono ancora essere confermate. Restate sintonizzati.

AIRBOARDER 64

C'è un nuovo gioco di corse che cerca di imporsi sui propri concorrenti grazie a una notevole originalità.

Gli sviluppatori di Human hanno preso uno skateboard e gli hanno infuso il potere di volare. Dovrete sempre correre e gareggiare lungo i livelli a tema, ma dovrete anche fare qualche spettacolare acrobazia durante le gare. Due giocatori potranno sfidarsi in un testa a testa in split screen, senza alcun rallentamento.
1080° Snowboarding ha provato che i giocatori adorano giochi di corse con acrobazie incluse, quindi Airboarder 64 dovrebbe avere un buon seguito nella comunità degli snowboarder digitali.
È appena uscito in Giappone, quindi ne sapremo di più il mese prossimo.

(Sopra) Crisis City: grandi armi, grandi nemici. (Destra) AirBoarder 64: prendete una boccata d'aria.

POCKET FIGHTER

PICCOLO È BELLO

La macchina sforna-seguiti di Capcom sembra essere tornata a lavorare a pieno regime dopo l'annuncio dell'ennesimo pargolo di Street Fighter. Pocket Fighter farà la sua comparsa in sala giochi e su PlayStation.

Non lasciatevi comunque fuorviare dallo stile grafico carino e fumettoso: l'azione di Pocket Fighter non ha nulla da invidiare a quella del suo più famoso predecessore. Il gioco presenterà 12 personaggi super-deformed: Ryu, Ken, Chun-Li, Sakura, Akuma, Zangief, Ibuki e Dan dalla serie Street Fighter, e Morrigan, Felicia e Hsien-Ko da Darkstalkers. Troveremo anche Tessa, una strega tratta dal coin-op nipponico Warzard. Il combattimento ha maggiore profondità rispetto agli altri "Fighter" di Capcom, poiché il giocatore deve utilizzare le proprie mosse e le super-combo per rubare gemme dal suo avversario, cosa che gli consentirà in seguito di sferrare attacchi ancora più potenti. Ci sono cinque modalità di combattimento incluse nel gioco. Troveremo infatti: la trasposizione della versione arcade con in più sequenze di apertura e diversi finali; la Free Battle, nella quale due giocatori gareggiano testa a testa con regole completamente ridefinibili; la modalità Running Battle, che consiste in una lotta contro il tempo per battere tutti i dodici personaggi; la modalità Training, che vi consentirà di impratichirvi con le combo più complicate in perfetta solitudine. C'è infine una nuova e, per quel che ci ricordiamo, unica modalità: la Edit Fighter, nella quale Tessa ci fornirà una valutazione psicologica che utilizzeremo per costruire il nostro combattente personalizzato. Potremo quindi combattere contro questo personaggio o fargli sfidare un nostro amico grazie alla nostra fida memory card. Pocket Fighter uscirà in America a giugno, quindi da noi dovrebbe arrivare attorno a settembre se la Virgin riuscirà a riprendersi dal lavoro fatto per Resident Evil 2. Maggiori informazioni nel prossimo numero.

Capcom li chiama super deformed, ma non sono deformi. Anzi, sono molto carini...

ZILL O'11

Square avrà anche preso qualche elemento da Resident Evil per il suo magnifico Parasite Eve, ma adesso è lei a essere copiata.

Koei, famosa per le sue interessanti simulazioni militari storicamente accurate, sta per uscirsene con un gioco che ricorda in tutto e per tutto Final Fantasy 7. Il sistema di combattimento, il look dei personaggi e il modo in cui le sequenze video si collegano col gioco vero e proprio sono quasi identici al capolavoro di Squaresoft. Se riusciranno a mantenere la giocabilità simile a quella di Final Fantasy 7, potremo aspettarci davvero un ottimo titolo. Ciò che manca a Koei è la grandissima base di fan sulla quale poteva contare Final Fantasy 7. Zill 0'11 potrà avere un nome inusuale, ma quando uscirà verso la fine dell'anno desterà abbastanza scalpore.

TRAP GUNNER

Però! Potreste pensare che gli spara e fuggi sono solo questione di premere il grilletto sempre più velocemente, ma cambierete idea dopo aver conosciuto questo!

In Trap Gunner, di Atlus, vestirete i panni di un cacciatore di taglie, alla ricerca di malviventi da uccidere con armi potenti o tramite qualche trappola ben piazzata, alla quale riuscirete a portare i cattivoni tramite degli abili stratagemmi. Con i suoi fantastici fondali con texture e una deliziosa animazione dei personaggi, Trap Gunner merita di essere un successo. L'azione è vista dall'alto, ma la telecamera si posizionerà nella maniera più congeniale alla situazione. Nel modo a due giocatori non ci saranno cattivi di sorta, ma dovrete vedervela l'uno contro l'altro armati di bombe.

BOMBERMAN HERO

BOMBERMAN TORNA SUL N64

Indovinate cosa bisogna fare a questo nemico? Bombardarlo!

Ci saranno molti punti pericolosi nei livelli: state attenti!

Con l'assenza di Nintendo dal Tokyo Game Show di quest'anno è toccato a Hudson soddisfare i fan del Nintendo 64 con questa nuova versione del bombarolo più famoso di fine millennio.

Dopo la delusione di Bomberman 64, la serie si allontana un po' dalla modalità multigiocatore per avvicinarsi di più ai platform 3D "classici" come Mario 64, e sembra aver fatto un passo nella giusta direzione. Pur amando le incredibili sfide dei primi Bomberman, dobbiamo ammettere che il tutto in un ambiente 3D non riusciva a funzionare a dovere. Consci di questo alla Hudson hanno deciso di dare a questo aspetto una rilevanza minore in Bomberman Hero. L'enfasi, invece, è posta sul dare a uno splendido e famoso personaggio un gioco di piattaforme nel quale fare da star. Come menzionato nel numero scorso, il folle dinamitardo potrà ora cambiare forma e utilizzare elicotteri, jetpack, mezzi subacquei e hovercraft per spostarsi. Bomberman ora sembra un vero eroe, più grande che mai e con la telecamera pronta a riprendere tutte le sue gesta esplosive. A giudicare da ciò che abbiamo potuto provare, Bomberman Hero sembra offrire molto più dei titoli precedenti, però in 3D. Sono presenti anche elementi da gioco di ruolo come negozi in cui acquistare oggetti, e saranno presenti anche sequenze animate che collegano parti differenti dell'avventura, oltre a moltissimo spazio per esplorare gli enormi livelli, con la necessità di utilizzare i nuovi veicoli per raggiungerne le parti più nascoste. Naturalmente il gioco sarà pieno di esplosioni a catena, e molti elementi della serie, come la necessità di piazzare con accortezza le proprie bombe, resteranno al loro posto. Sarà comunque inclusa anche una modalità per 4 giocatori.
Diciamocelo chiaramente, il nostro giudizio su Bomberman 64 è stato decisamente troppo affrettato, perché il gioco è un ottimo platform molto originale, ma da Hudson possiamo e dobbiamo aspettarci di più: forza, allora, ragazzi!

ENIGMA

L'influenza che Resident Evil 2 ha avuto sul mercato si è palesata in tutta la sua forza al Tokyo Game Show. Molti dei giochi presentati, infatti, erano ispirati al capolavoro Capcom.
Enigma era uno dei migliori, e anche un titolo abbastanza insolito per Koei, nota per i suoi giochi strategici e il suo picchiaduro medievale Dynasty Warriors. Il gioco sarà contenuto su due CD, e in Giappone sarà già uscito nel momento in cui leggerete queste righe. Enigma ci ha convinto graficamente, grazie a uno stile molto simile a quello di Resident Evil, e come struttura di gioco. Gli elementi di combattimento infatti sembrano integrati alla perfezione con la parte "adventure" del prodotto. In Enigma potrete controllare tre personaggi: il ninja Akira, l'elegante Thomas e l'adorabile Catherine. Nel procedere nell'intricata trama del gioco vi troverete ad avere a che fare anche con complicate combo di mosse.

CHOROQ

Mario e Diddy, i due più amati giochi di guida del Nintendo 64, stanno per essere raggiunti anche da ChoroQ: un altro gioco di guida che ha fatto la sua apparizione al Tokyo Game Show.
Con uno stile grafico a metà tra Mario Kart 64 e Motor Toon GP per PlayStation, (cosa buona visto che quest'ultimo è stato sviluppato da Polys, creatrice anche di Gran Turismo) Choro Q non presenta quella "nebbia" e quei problemi di grafica che hanno afflitto alcuni giochi di corsa per Nintendo 64. In più, vanterà una modalità a quattro giocatori, elemento che ha reso Mario Kart davvero strepitoso. È presente anche un editor di percorsi, che vi consentirà di costruirvi le vostre piste. Gli sviluppatori di Takara hanno presentato il tutto utilizzando un casco virtuale basato sulla stessa tecnologia di un'espansione progettata per lo sfortunato Jaguar.

DYNAMITE BOXING

Per molti la boxe è uno sport nobile. Probabilmente fra questi rientrano coloro ai quali non è stato spappolato il cervello sul ring e quelli che si dilettano solo con la boxe videoludica.

In Dynamite Boxing potrete provare l'ebbrezza di questo sport senza farvi male. Potrete scegliere combattenti di entrambi i sessi (anche donne: fantastico!) ognuno con le proprie caratteristiche. Il gioco è stato un po' accelerato e reso un po' più serio in occasione della sua uscita occidentale, e dovrebbe offrire sia una modalità in due giocatori che una modalità "carriera" a un giocatore.
Uscirà nella seconda metà del 1998.

Grandi campioni di boxe di entrambi i sessi, e nessuno che ci rimette la pelle o la lucidità. Grande!

TAIL CONCERTO

Sulla PlayStation sta per sbarcare un po' di sana azione gatto contro topo, in vero stile Tom e Jerry.

In Tail Concerto, però, troverete gatti e topi corazzati con potentissime tute metalliche e armati di tutto fuorché dei tipici utensili casalinghi ai quali ci hanno abituato i mitici cartoni MGM. Vi ritroverete in un mondo 3D, e dovrete interagire con i personaggi e far fronte alle non troppo amichevoli intenzioni del vostro "amico" Robocat. Praticamente qualsiasi oggetto troverete sul vostro cammino potrà essere usato o distrutto, a seconda di come avrete deciso di giocare la vostra partita. Il gioco è uscito da poco in Giappone, e un lancio europeo e americano è previsto fra qualche mese.

Potrebbe essere Itchy e Scratcy contro Terminator, o Tom e Jerry fusi con Robocop? Sembra divertente in entrambi i casi.

DANCE!DANCE!DANCE!

Con Bust-A-Move ancora ben saldo dentro alla PlayStation c'era davvero bisogno di un altro gioco del genere? Konami crede proprio di sì.

Gli sviluppatori di Castlevania si sono uniti alle schiere dei ballerini proprio tramite questo Dance!Dance!Dance!. Due giocatori (uno potrà essere anche comandato dalla PlayStation) "combattono" a suon di mosse di danza per cercare di sconfiggere l'avversario. Più le mosse andranno a tempo col ritmo della musica, più alto sarà il punteggio. Non sembra bello graficamente come Bust-A-Move, quindi dovrà contare su un'ottima giocabilità.

Tutti qui in redazione sono impazziti per Bust-A-Move, e non aspettano altro che cimentarsi con questo spaccadita di Konami!

RIVAL SCHOOLS

Sottotitolato "Divided By Fate", il controverso picchiaduro di Capcom vede due scuole giapponesi contrapposte in vero stile manga.

Ci sono molte opzioni di combattimento in questa conversione, inclusa quella che permette di combattere due contro due contro avversari computerizzati o umani. Quando l'arcade uscì nelle sale giochi, fu affermato che una conversione per PlayStation e Saturn era davvero impossibile. Mentre Capcom ha abbandonato il Saturn, lo sviluppo per PlayStation è riuscito a proseguire: date un'occhiata alle conversioni dei loro nuovi arcade che cominciano a pagina 22...

Rival Schools (Divided By Fate). Ancora botte da orbi dai ragazzi terribili di Capcom.

IL BOX DELLE STRANEZZE

Non riuscite ad avere una ragazza vera? Scoprite dove sbagliate con questi giochi di simulazione nipponici. Siete in cerca di stranezze? Le avrete.

SIMULATORI DI AMORE, DI CRESCITA DI VEGETALI, E GIOCHI DI RUOLO SUL CALCIO.

Al Tokyo Game Show è stato ampiamente dimostrato che gli sviluppatori possono impazzire seriamente sotto lo stress causato dalle letali date di chiusura. Date un'occhiata a qualcuno di questi titoli per capire cos'è riuscito a uscire in Giappone quest'anno.

CONVENIENCE STORE 3 – PlayStation

Abbiamo avuto Sim City, Theme Park e Theme Hospital. Ora proviamo Sim Shop. Riuscirete a cavarvela con le vecchiette che vi considerano i loro migliori amici e che tenteranno di parlarvi per ore? Farete infuriare il fattorino per avergli dato troppo da trasportare? Riuscirete a mettere in magazzino esattamente ciò che vogliono i clienti o opterete per qualche strano cibo esotico facendolo pagare una fortuna? Finirete col gestire un grande centro commerciale o un negozietto di periferia? C'è un solo modo per scoprirlo, ed è probabilmente con questo strambo gioco...

ASTRO NOKA – PlayStation

Perdindirindina! A chi sarà mai venuta l'idea di un simulatore di crescita di piante intergalattico? Forse è giunta l'ora di dare agli sviluppatori giapponesi date di consegna più accettabili, se questi sono i risultati. Sim Garden sarebbe già stato abbastanza, ma ambientarlo nello spazio significa esagerare. E quale sorta di disastri vi potrete aspettare? Oh no, il gelo! Argh, un mostro alieno sta devastando i miei cavoli! È dura la vita per le verdure nello spazio...

WORLD SOCCER RPG – Saturn

Pare che il concetto di calcio come sport d'azione sia stato totalmente perso da qualche sviluppatore in Giappone. Qualcuno per favore ricordi loro quanto sia bello ISS'98 e quanto brutta sembri l'idea di un gioco di ruolo sul calcio. Ah, ora riusciamo a immaginarlo, Del Piero attacca Ronaldo con una spada magica infliggendogli 15 punti di danno... In Italia ci hi già provato la Simulmondo: non è stato un tentativo di successo...

CHILD REARING QUIZ MY ANGEL 3 – Arcade

Che razza di gioco sarebbe? Volete distruggere una civiltà aliena o imparare come mettere un pannolino? Vi sentite già accanto al cassone di Tekken 3, non è vero? Se però volete vincere il premio Mamma dell'Anno...

OFFICE OF TEMPTATION – LOVE DIVISION – PlayStation

Ecco una simulazione di amore. In altre parole potrete decidere se corteggiare la segretaria o la telefonista. Ridete pure, ma non avete proprio idea del numero di giochi di questo tipo che stanno per uscire: Circuit Wolf 2 (donne e motori...), Mitsumete Night, Aitakute: Your Smile's In My Heart, Graduation 3: Wedding Bells, Evoluge Special, With Me Everytime e Young Lady Special Express sono previsti a breve.

inprimalinea

Games Master presenta i nuovi successi

Il futuristico Vivid Racing incontra le simulazioni di rally di Colin McRae e Tommi Makinen. Batman & Robin arrivano sulla PlayStation, la terza guerra mondiale comincia in WarGames e viene aperta la caccia agli alieni in tutto l'universo conosciuto con Blast Radius.

PER PC PlayStation N64
DA Coding
QUANDO N.D.
DESIGN INIZIALE | CODICE | PLAYTESTING | DEBUGGING | VERSIONE FINALE

Le distese innevate dello Ski Track sono proprio quel che vi aspettereste da un processore di basso livello...

Vivid Racing proviene dalle stesse mani che ci hanno regalato Street Racer... quindi non dovrebbe essere male.

VIVID RACING

Dal momento che siamo molto vicini alla fine del millennio, l'anno 2001 non stimola più futuristiche predizioni da fumetto. Così, con un processo mentale di straordinaria arguzia, gli sviluppatori sono giunti a una soluzione... l'anno 3001.

Altri 1.000 anni sono passati e la razza umana è stata totalmente sottomessa dai computer che ora governano il mondo. L'enorme quantità di informazioni stipate nelle loro memorie ha contribuito a far loro sviluppare una serie di caratteristiche umane quali il senso dell'onore, il disprezzo, la gelosia e la noia. Logicamente, questi processori oramai deviati necessitavano di qualcosa per sfogare le loro frustrazioni, e cercando nei loro database inciamparono in un antiquato costume umano: la corsa automobilistica. Dentro elaborati mondi virtuali, questi dittatori digitali crearono vetture sempre più potenti e percorsi sempre più insidiosi per soddisfare la loro sete di pericolo ed eccitazione. Gli umani annichiliti furono scagliati l'uno contro l'altro mentre i computer cominciarono a elaborare nuove emozioni: orgoglio, invidia e autostima. Ora la vittoria era la sola cosa che importava... a ogni costo. Vista la trama vi aspettereste qualcosa di simile a Extreme G o a WipEout... ma vi sbagliereste. La grafica è un velocissimo mix tra stile cartoonesco e stile arcade. Potrete scegliere nove vetture create dai super computer, ognuna basata sugli attributi di un particolare animale feroce. Ovviamente quindi vi troverete davanti a veicoli dal look estremamente singolare. L'auto che sceglierete dipenderà dal percorso che starete per affrontare, e dal momento che questi percorsi sono stati creati nei mondi virtuali popolati dai computer, vi troverete di fronte ad alcuni scenari alquanto innovativi e impegnativi: dalle ripide discese di piste innevate ad ambienti sottomarini pieni di pesci. Per aggiungere un po' di attrattiva al gioco, i percorsi sono stati letteralmente cosparsi di armi e power-up. Il gioco richiede una mente altamente deviata... e quindi non vediamo l'ora di metterci le mani sopra!

PRIME IMPRESSIONI

Vivid Racing è ancora in uno stadio di sviluppo primordiale ma già la sua velocità e la sua originalità stanno iniziando a brillare. Le vetture sono estremamente bizzarre e variopinte e i percorsi spingeranno ai limiti estremi le vostre capacità di guida.

primizie

Ok, applica i morsetti ai nervi e posiziona la leva del voltaggio al massimo! Oh... Salve! Scusate, stavamo tentando di estorcere un altro paio di informazioni da questo sviluppatore... solo una piccola innocente tortura... non ha mai fatto male a nessuno. E i fini sicuramente giustificano i mezzi, vedendo queste pagine traboccanti di succose anteprime... Lustratevi le pupille sui meravigliosi giochi che vi aspettano!

KULA WORLD

- Puzzle Game
- Sony
- Maggio

Il vostro compito, in questo semplice ma ingegnoso puzzle game, è di guidare una palla da spiaggia intorno a strutture geometriche fluttuanti. Fate attenzione alle spine mentre la vostra palla raccoglie monetine, frutta e le immancabili chiavi che vi permetteranno di passare al livello successivo. Mettete alla prova i vostri nervi rotolando sotto una colonna, prima di fare un salto da una struttura alla successiva. E non toccate quelle piccole pillole sparse in giro, poiché fanno passare il tempo molto velocemente e fanno sembrare il mondo spiacevolmente psichedelico. Kula World vanta la brillante semplicità di Tetris e dovrebbe rivelarsi un buon successo.

BATMAN & ROBIN

Dopo il successo di Lara, la fama dell'eroe mascherato sarà obnubilata dall'apparizione di Batgirl?

Batman ci mostra la sua nuova TV.

Gotham è oscura come sempre.

PER	PC, PlayStation
DA	Acclaim
QUANDO	Giugno

DESIGN INIZIALE / CODICE / PLAYTESTING / DEBUGGING / VERSIONE FINALE

Il film potrà anche non essere il migliore della serie di Batman ma il gioco sta dimostrando potenzialità da vero successo. Le licenze solitamente finiscono col diventare sparatutto poco cotti o povere avventure d'azione. Batman & Robin tenta invece di percorrere un nuovo sentiero.

Non solo pattuglierete le strade di una Gotham City virtuale, cercando una serie di bizzarri cattivoni da rimettere sulla retta via, ma potrete giocare nelle vesti di un eroe combattente o di un investigatore (dopotutto, Batman può usare il suo cervello oltre che i suoi pugni). Immaginate una specie di mix tra Need For Speed (ma con le armi), Fighting Force, Tomb Raider e Sherlock Holmes: è più o meno ciò che sta tentando di mettere insieme la Acclaim con questo titolo. Può sembrare un progetto ambizioso, ma da quanto abbiamo visto nella versione beta che abbiamo giocato potrebbero essere riusciti a organizzare un trucco di proporzioni alla David Copperfield per realizzarlo. La vostra continua battaglia contro Mr. Freeze vi porterà in tutte le locazioni del film, più ogni altra parte di Gotham City, dal momento che potrete fermare la Batmobile in ogni momento per far rigare dritto chiunque abbia una faccia sospetta per le strade.
La città stessa è imponente e non ci sono pause per il caricamento mentre guidate attraverso i vari quartieri. I tempi di caricamento sono inoltre ridotti al minimo quando camminate attraverso le varie sezioni dei palazzi più larghi, come il Gotham Museum. E come ogni buon eroe psicotico che si rispetti, sarete equipaggiati con una varietà di armi per devastare, distruggere e fare stragi in ogni momento.
I partner di Batman, Robin e Batgirl, sono inoltre presenti in tutta la loro gloria giovanile, e riescono probabilmente a essere più espressivi degli attori che li hanno interpretati al cinema... Tutti i personaggi hanno un set di mosse speciali da utilizzare nei combattimenti contro alcuni dei personaggi più strani che abbiate mai incontrato.

PRIME IMPRESSIONI

I film e i giochi non hanno mai avuto un rapporto tanto felice in passato, ma questo ultimo tentativo di sposare i due generi sembra essere quello giusto. C'è un buon mix di lotta, risoluzione di puzzle e lavoro da detective, e inoltre c'è molto da esplorare in giro. È parecchio opprimente e gotico, ma forse è proprio questo che ci piace in questo gioco.

FORSAKEN

Prendendo l'ispirazione dall'amato clone di Doom volante, Descent, Forsaken aggiunge molti nuovi elementi incluso un nuovo incredibile motore grafico. È eccezionalmente fluido da giocare e vi sbatte contro mutanti metallici come fossero confetti. Sarete felici di provare la vostra nuova collezione di fantastiche armi su di loro, dai fucili a ripetizione e laser fino ai missili e ai droni radiocomandati. Le esplosioni sono meravigliose e i livelli sono enormi, con un sacco di cose da fare e da vedere. Tutte le versioni implementano il gioco in multi-player e dovrebbero essere commercializzate allo stesso momento. Non perdetevi la recensione nel prossimo numero.

- Sparatutto
- Acclaim
- Maggio

BLOOD 2

PC

Potrà anche essere stato pieno di sangue, ma l'originale Blood aveva delle pecche nell'ambito della grafica e della giocabilità. Così, gli sviluppatori della Monolith stanno lavorando sul sequel. Il nuovo motore grafico dà la pista a giochi come Quake 2 e Unreal, nonostante il tipo di gioco sarà molto meno fumettoso e molto più di atmosfera. Ogni livello ora avrà scopi e obiettivi differenti, non solo il massacro senza senso del primo titolo, e il gioco nel suo complesso sarà basato molto più su un sistema di missioni. Il sangue, comunque, scorrerà anche questa volta a fiumi, visto che aveva attirato tanta gente verso il primo episodio.

- Sparatutto
- GTI
- Luglio

COLIN McRAE RALLY

PER PC PlayStation
DA Codemasters
QUANDO Estate
DESIGN INIZIALE · CODICE · PLAYTESTING · DEBUGGING · VERSIONE FINALE

Questa sfavillante macchina blu è la Subaru Impreza, la stessa guidata dallo Scozzese Volante.

Un tocco di Scozia sulla TOCA Touring Car... ecco un gioco di rally interessante e un bel ruggito per lo Scozzese Volante... il vincitore della edizione 1997 del Network Q/RAC Rally... signori e signore, Colin McRae! Ok, McRae non è riuscito a vincere la sfida mondiale con Tommi Makinen, ma rimane comunque uno dei piloti di rally più spettacolari del mondo. Si è dimostrato spesso più veloce di tutti i suoi avversari, sacrificando a volte il controllo della macchina. Questo suo approccio spericolato alle gare gli è valso in soprannome non ufficale di Colin McCrash (buffo, no?).

Fedele a questo nomignolo, Colin McRae Rally spinge la guida della vettura al limite massimo. Seduti al volante delle macchine da rally più famose del mondo (inclusa la Subaru Impreza WRC dello stesso McRae) e alla velocità di oltre 200 km/h, dovrete perciò affrontare una serie di competizioni internazionali. Per avanzare nelle 48 fasi del gioco in otto diverse nazioni dovrete semplicemente ottenere i tempi migliori (che vi aspettavate?). Ciò che permetterà a questo gioco di competere per il titolo di Miglior Simulatore di Rally 1998 è che userà una versione migliorata del sistema che faceva girare TOCA Touring. Le modifiche hanno permesso di adattare il cambio e la guidabilità alle gare di rally, e la grafica di TOCA è stata ancora migliorata per dare un effetto 3D da leccarsi i baffi. Potrete condividere le delizie del gioco con un amico se avete una PlayStation (modalità per due giocatori), mentre i possessori di PC potranno gareggiare anche in otto collegandosi in rete. Aspettatevi una riproduzione fedele del clima della gara, e le stesse macchine subiranno dei danni veri. Il sistema avanzato di gestione della grafica mostrerà molto bene le botte prese sulla carrozzeria nei vari incidenti che avrete fatto. E il realismo non si ferma alla grafica. Potrete sistemare le sospensioni e bilanciare i freni e le gomme in modo da sentirvi coinvolti pienamente in una gara di rally. Ovviamente, anche la giocabilità è altrettanto importante, e ognuno dei percorsi è stato disegnato in modo tale da rendere il più possibile accattivante l'esperienza di gioco.

I percorsi sono molto vari e si ha un'ottima manovrabilità della macchina.

Il navigatore di Colin McRae, Nicky Grist, urla i vari avvertimenti e le direzioni, quindi state attenti a ciò che vi dirà. Nelle corse diurne i suoi consigli saranno importanti soprattutto se vorrete terminare il percorso con il tempo migliore. Nelle corse notturne saranno addirittura essenziali.

PRIME IMPRESSIONI

La prima cosa che colpisce è il sonoro. I rumori della macchina sono proprio realistici (invece di avere il solito suono tipo un vespa chiusa in una bottiglia): si può sentire ogni cambiata, come anche la voce frenetica del vostro navigatore. La guidabilità è eccezionale, e nella visuale interna della macchina si rivede la disposizione tipo TOCA Touring.

ARMY MEN

PC

È di base un altro simulatore di strategia militare ma con una differenza: le vostre truppe sono di plastica e alte circa due centimetri. Questi soldati di plastica combattono in veicoli vulcanizzati all'interno di un gioco dalla grafica strabiliante. Vi ricordate quando da bambini bruciavamo i soldatini di plastica con gli accendini? Lo fanno anche loro, solo che usano i lanciafiamme, riducendo i nemici in una poltiglia fumante. Ci sono oltre 30 missioni e possono giocare quattro giocatori contemporaneamente. I soldati si muovono effettivamente come farebbero degli esseri di plastica: a scatti... mmm, dev'essere stato un effetto difficile da ottenere!

- Simulatore strategico
- Ubi Soft
- Giugno

WORLD GRAND PRIX

Buone notizie per i proprietari di Nintendo 64. Fatevi coraggio e iniziate a sperare: questo gioco è ancora nelle prime fasi di sviluppo ma dà già chiari segnali che potrà diventare un ottimo cibo per l'affamata console della Nintendo. In particolare, non mancherà di affascinare gli appassionati di simulatori di gare di corsa. Ha tutti i circuiti del campionato ufficiale e punta a ritagliarsi un ruolo speciale nel panorama dei giochi di questo tipo per Nintendo 64 grazie a una grafica molto dettagliata e realistica con macchine ottimamente disegnate. Inoltre il gioco è prodotto dagli stessi programmatori che hanno creato Pilotwings 64.

- Guida
- Paradigm Entertainment
- N.D.

La modalità in due giocatori in split-screen su PSX funziona molto bene.

La maggior parte dei veicoli ha due armi per la distruzione di massa.

Dei "walker" in stile Guerre Stellari dominano questa battaglia.

PER: PC, PlayStation
DA: MGM Interactive
QUANDO: Giugno

DESIGN INIZIALE / CODICE / PLAYTESTING / DEBUGGING / VERSIONE FINALE

WAR GAMES

Quando un giovane hacker nel film War Games quasi iniziò una piccola apocalisse, la risposta del governo americano fu di dargli un lavoro! Quella chicca di intelligenza politica probabilmente ha provocato un'ondata di astuti hackeraggi mirati a ottenere una carriera nel governo. Il piccolo e incauto pazzoide avrebbe dovuto essere sbattuto in prigione!

Appena 15 anni fa, qualcuno quasi iniziò la terza guerra mondiale con un semplice Commodore. Immaginate cosa potrebbe fare con una PlayStation...

Se così fosse stato, però, l'ultima proposta degli sviluppatori di Firo and Klawd non sarebbe mai nata. Il gioco è ambientato 20 anni dopo il film ed è stato progettato e realizzato per quanto riguarda la sceneggiatura da John Badham, il regista del film. Da queste foto potreste pensare che fosse un altro clone di Command & Conquer, ma non è così. Tanto per cominciare è in pieno 3D, e può provarlo permettendovi di ruotare il campo di battaglia in modo da vedere gli scenari 3D e le strutture da ogni angolo. Potrete anche zoomare in avanti o all'indietro e dare una bella occhiata ravvicinata all'azione. Le due versioni inoltre sono molto differenti. Nonostante abbiano le stesse missioni e unità, la versione PlayStation offre uno stile alternativo di gioco. È più vicina a Desert Strike che a Red Alert, sottolineando l'azione piuttosto che la gestione delle risorse e la strategia che servono per risolvere il gioco su PC. Comunque, entrambe le versioni offrono un gioco in split-screen in due giocatori, con un deathmatch o in versione cooperativa su PlayStation, o in rete su PC. La versione PlayStation supporta il Sony Dual Pad analogico. Il gioco spicca per intensità. Le battaglie si riscaldano mentre tentate disperatamente di infiltrare i vostri hacker nelle basi del nemico per assicurarvi denaro e informazioni.

Ci sono oltre 100 tipi di unità da usare in combattimento (meno su PlayStation) e il sistema di controllo sembra molto intuitivo, così da evitare che vi perdiate tra le migliaia di pagine di un manuale nel tentativo di riuscire ad avere la padronanza del gioco. War Games ha molti concorrenti in entrambi i sistemi ma ha abbastanza attrattive da assicurarsi un vantaggio rispetto a molti giochi usciti prima. Come se la caverà però contro le nuove uscite?

PRIME IMPRESSIONI

I giochi strategici in tempo reale sono tutt'altro che rari su PC e gli sparatutto 3D su PlayStation non sono nella lista delle specie in via d'estinzione, quindi WarGames deve offrire qualcosa di speciale per essere degno di nota. La graficamente è al passo con i tempi e la giocabilità lo è altrettanto. Ci aspettiamo abbastanza da questo titolo.

OUTCAST

PC

La prima cosa da dire è che queste schermate non sono quelle della versione per la 3Dfx: questo è il look al naturale. In questo gioco vestite i panni di Cutter Slade, un soldato veterano reduce di molte battaglie che ha dimestichezza anche nel campo dei computer e dello spionaggio. La tecnologia grafica 3D è fusa con una nuova tecnologia di nome GAIA che apparentemente fa in modo che il computer prepari situazioni di combattimento strategico come se stesse realmente pensando. Terrificante! Con visuali ad angolazioni multiple e qualche effetto pirotecnico estremamente realistico per accompagnare l'azione, Outcast sarà IL gioco da tenere sott'occhio quest'estate.

- Azione/Avventura
- Infogrames
- Giugno

WCW NITRO

PlayStation

Ancora azione per i cinquantenni in mutandoni dell', ehm, emozionante mondo della WCW. Venti tra i migliori wrestler della WCW sono qui per voi per prendere parte ai vari campionati e alle sezioni uno contro uno. I wrestler sembrano un po' più realistici del solito, ma la "grafica fotorealistica" di cui parlano alla THQ ci sembra un po' lontana. Ogni personaggio ha oltre 30 dolorosissime mosse. Anche se è molto improbabile che questo titolo riesca a sfidare Tekken 3 nell'ambito dei picchiaduro, i giochi di wrestling sono dopotutto abbastanza popolari, quindi speriamo che anche questo mantenga la tradizione.

- Wrestling
- THQ
- Giugno

BLAST RADIUS

Se c'è qualcuno che deve fare il lavoro sporco nella galassia con relativo spargimento di sangue, beh, siete voi...

PER PC PlayStation
DA Psygnosis
QUANDO N.D.
DESIGN INIZIALE | CODICE | PLAYTESTING | DEBUGGING

"Tu e i tuoi amici Kotan-Kai farete meglio a tenervi alla larga, capito?".

Il modello di quest'anno è stato disegnato ispirandosi a questa razza feroce.

Avete a disposizione un'enormità di armi e i display all'interno dell'abitacolo sono vitali per la buona riuscita della vostra missione.

Gli scontri nello spazio possono disorientarvi all'inizio, ma poi ci farete l'abitudine.

La stretta dieta di questo mercenario intergalattico prevede azione violenta e velocità di movimento. La vita è breve, brutale e il suo valore va misurato in base a quanto si viene pagati per porvi fine.

In Blast Radius voi siete Kayne, l'unico sopravvissuto del mitico Wolf Squadron. Una volta era un drappello di guerrieri senza paura che proteggeva i luoghi più distanti dell'impero galattico dalle incursioni aliene, finché l'impero stesso pose fine alla sua esistenza con un vile atto di tradimento. Ora vagate da soli nella galassia al servizio del miglior offerente... Il vostro contratto più recente prevede la difesa dei Vorn, una pacifica razza intelligente messa in pericolo dai brutali Kotan-Kai. Se porterete a buon fine la vostra missione avrete libero accesso alle loro migliori armi e navi spaziali. Il gioco vi lancia subito nel mezzo dell'azione. I controlli non sono per niente intuitivi e combattere nello spazio profondo è un compito che può disorientare. Ci vorranno molte ondate di Widow Leaders e Stinger Scouts per completare gli obiettivi della missione. Ogni nave nemica che distruggerete lascerà dietro di sé un bonus che dovrete raccogliere, perciò state attenti a non andarvene troppo presto. Avrete a disposizione quattro diversi veicoli spaziali, molto manovrabili ed efficaci. Dovete essere molto esperti nel manovrare le astronavi se volete avere una qualche possibilità di successo nelle 31 missioni che vi aspettano, ognuna composta da dieci sezioni differenti. Ci sono 32 astronavi diverse contro cui combattere e sono così ben attrezzate che ogni scontro sarà un duro banco di prova per la vostra abilità in guerra: i Kotan Kai sono dei nemici molto temibili. La modalità per due giocatori rende il gioco ancor più interessante, permettendo a voi e a un vostro amico di combattere il nemico insieme, o addirittura di darvi battaglia in uno scontro diretto e mortale. Blast Radius è prodotto dalla Psygnosis, una casa di produzione con un'invidiabile reputazione nell'ambito dei giochi per PlayStation, ma riuscirà questo gioco a superare il loro precedente (e ottimo) Colony Wars?

PRIME IMPRESSIONI

Questo gioco ricorda giochi classici come Defender, Asteroids e tutta la serie degli spara-spara spaziali. A differenza di questi "antichi" arcade, Blast Radius fornisce il meglio della grafica della nuova generazione e il tipo di giocabilità frenetica e feroce che tanto piace ai giocatori d'oggigiorno.

JEST

Se siete di carattere abbastanza nervoso, allora è meglio che vi teniate alla larga da questo gioco. Jest si basa su una giocabilità frenetica e sfrenata, quindi affrontatelo con estrema cautela. Voi siete Jok, uno degli apprendisti di Jester , il giullare, ed è giunto per voi il tempo di entrare nello strano mondo di Humourous, la terra della comicità. Qui dovrete combattere contro altri buffoni, maghi e anche contro il Consiglio dei Sette. Incontrerete una marea di nemici nel corso del vostro viaggio dall'antica Persia fino a Marte. Il gioco tratta di magia, mito e umorismo più o meno divertente. State attenti!

- Action Adventure
- Ocean
- Estate

SPACE CIRCUS

PC

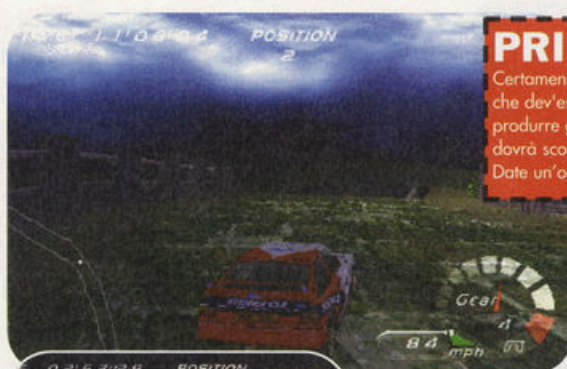
Oh santa polenta! Gli alieni sono atterrati sulla Terra e stanno allestendo un grande tendone. Space Circus trasporta il Circo Barnum intergalattico in questa strana avventura in 3D piena di umorismo e divertimento stile cartone animato. Voi siete Starshot, un giocoliere stellare, e dovete fare delle cose abbastanza strane e assurde. Le vostre armi sono le stelle, e le controllate anche molto bene...o almeno, sperate di saperlo fare. Fino a ora abbiamo potuto vedere solo la presentazione, ma il divertimento sembra assicurato da un buon senso dell'umorismo. Se il gioco sarà di pari livello, diventerà un successo.

- Gioco di piattaforme
- Ocean
- N.D.

PER PlayStation

DA Europress

QUANDO Giugno

DESIGN INIZIALE | CODICE | PLAYTESTING | DEBUGGING | VERSIONE FINALE

PRIME IMPRESSIONI

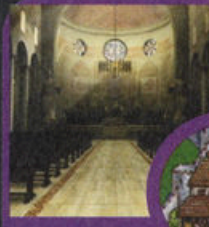
Certamente è un gioco di grande impatto visivo, ed è così che dev'essere. La Europress ha una lunga tradizione nel produrre giochi di corse di qualità per PC, ma questa volta dovrà scontrarsi testa a testa con un altro grande dei Rally. Date un'occhiata a pagina 11...

Questi sono solo alcuni dei fantastici percorsi lungo i quali correrete... ma non aspettatevi di avere molto tempo per sedervi e godervi il panorama.

TOMMI MAKINEN RALLY

Fu uno scontro di proporzioni epiche. Due grandi sportivi si stavano preparando per una gara mozzafiato, entrambi consci del fatto che solo uno avrebbe portato a casa il trofeo. L'altro avrebbe dovuto abbandonare il campo e ritornare dalla propria gente sconfitto: un uomo distrutto con il proprio orgoglio in pezzi.

La gara era il World Rally Championship e il vincitore fu l'indomabile Tommi Makinen che strappò il podio all'eroico e coraggioso scozzese Colin McRae. Quest'anno sono tornati per regolare i conti attraverso un gioco di corse. Il contesto è cambiato ma la competizione e l'amara rivalità sono ancora qui. Entrambi hanno inciso il proprio nome in un gioco di rally per tentare di spodestare V-Rally, ma chi tra di loro emergerà vittorioso in questa gara virtuale?

Tommi Makinen Rally ha più di una freccia al suo arco. Grafica fotorealistica, tonalità in RGB e ombreggiature sono solo una parte di quanto vi verrà offerto. Un editor di percorsi vi permetterà di progettare i vostri tracciati personali e le vostre competizioni dal nulla, e il gioco riesce a miscelare il divertimento delle corse arcade con vetture accuratamente modellate. Potrete infatti gareggiare con tutti e nove i veicoli che competeranno nell'International Rally su un totale di 60 tracciati differenti. Onestamente abbiamo deciso che la sfida è ancora troppo serrata per scegliere un vincitore al momento ma c'è molto entusiasmo per questo titolo dalla Europress, anche se noi ne abbiamo giocato una copia ancora a uno stato primordiale di programmazione.

Un gelido rally scandinavo dall'uomo che viene dal freddo

Abbiamo cominciato la nostra carriera di corridori di rally in una Skoda sulle pianure innevate della Finlandia (patria di Makinen): le auto hanno risposto perfettamente mentre correvano lungo il tracciato.

Il percorso cosparso di ghiaccio ha reso la guida difficile, ma sulla nostra Skoda virtuale ce la siamo cavata bene contro le curve e la feroce competizione.

Sul percorso africano le auto sono state più facili da controllare e ci siamo trovati ad ammirare il fantastico tramonto, arrivando così quarti. Non solo Tommi Makinen Rally è un gioco veloce e fluido ma è anche imponente. Come potrà il suo rivale scozzese rispondere a questa sfida?

MIGHT AND THE MAGIC: THE MANDATE OF HEAVEN

PC

Quest'ennesima avventura in stile Dungeons and Dragons è il sesto capitolo della serie e ha il vanto di essere ben dieci volte più grande dell'originale. Questo gioco non è certo per chi soffre di agorafobia, dal momento che offre ai giocatori assetati di magia oltre 10.000 miglia di territorio virtuale da esplorare. Nel farvi strada nel gioco l'astuzia sarà importante esattamente come la capacità di combattimento. Condurrete i vostri uomini attraverso questo ambiente pienamente 3D con libertà di movimento a 360° e con la possibilità di volare.

- Gioco di ruolo
- Ubi Soft
- Maggio

Vs

PlayStation

La violenza urbana incontra i suoi gusti, signore? Desidera il signore immergersi nei pestaggi delle malvagie strade di Los Angeles? Sente la necessità di proteggere il suo territorio, signore? Vs è l'ultimo uscito in fatto di azione e violenza in desolati scenari urbani. Potete combattere nei panni di uno dei 16 personaggi dovunque, da Malibu Beach a Chinatown, impiegando una vasta gamma di differenti stili di lotta. Potrete scegliere dal karate al tae kwon do, oppure combattere come un guerriero delle strade, tanto per nominare qualche possibilità. Promette azione pugilistica ultra realistica grazie ai nuovi metodi di motion capture in 3D.

- Picchiaduro
- THQ
- Giugno

MECH COMMANDER

Dopo aver preso dalla Activision la licenza di MechWarrior, la MicroProse è pronta a far uscire il suo primo gioco "Mech". Aspettatevi un videogame con robot enormi che si danno grandi legnate in una fantastica ambientazione 3D. Ci saranno una grande varietà di missioni ed elementi di tattica che metteranno alla prova la vostra abilità strategica. Non mancheranno le esplosioni, ovviamente. Scaldate le vostre schede 3D, stanno per arrivare i Mech!

- Mech
- MicroProse
- Giugno

DIE BY THE SWORD

Qualche carogna fetente ha rapito la vostra ragazza, quindi voi dovete fare piazza pulita di tutti i nemici che si frappongono tra voi e la liberazione della vostra bella. Questo gioco offre una maniera nuova di affrontare i duelli con la spada, nel senso che potete ideare le vostre tecniche di combattimento, il che rende le battaglie un po' più reali. C'è qualche mistero da risolvere lungo la strada e ci sono varie maniere per superare i livelli: vi lasciamo liberi di sperimentarle. Se proprio volete divertirvi, potete tagliare un pezzo del corpo del vostro avversario e usarlo come se fosse un'arma. Questo sì che è uno spasso!

- Picchiaduro/Avventura
- Interplay
- Giugno

C&C TIBERIAN SUN

Se pensavate che Red Alert fosse il seguito di C&C, vi sbagliavate. Era solo una variazione sul tema. Questo è il vero, primo sequel. Come era logico attendersi, ci sono molte nuove unità, ma in particolare ci sono delle migliorie che permettono a questo titolo di superare tutti gli altri giochi di strategia. La nuova gestione della grafica permette una visuale molto migliore e la struttura delle missioni aggiunge maggior interesse agli elementi tattici. Il campo di battaglia è ora in 3D e ci sono molti modi per completare le missioni. Date un'occhiata a Total Annihilation: Core Contingency più sotto...

- Strategia
- Virgin/Westwood
- Luglio

BREATH OF FIRE 3

Dopo due apparizioni su Super NES, Breath of Fire fa il suo debutto al di fuori del mondo Nintendo e proprio sulla PlayStation. Dopo il successo di Final Fantasy 7, i giochi di ruolo sono diventati molto popolari, quindi anche questo gioco di ruolo vecchio stile dovrebbe andare molto bene. Nei combattimenti ci sono varie opzioni di attacco e difesa contro i nemici. Inoltre è possibile imparare le mosse degli avversari osservando come si comportano negli scontri. I veterani avranno un'enorme arsenale di mosse da usare, vista la loro esperienza in battaglia: guardate e imparate...

- Gioco di ruolo
- Infogrames
- Giugno

WRECKIN' CREW

È stata ritardata ancora una volta ma, finalmente, il mese prossimo avremo una recensione di questo incredibile gioco. Corre nella direzione opposta a quella scelta da giochi come Gran Turismo, visto che predilige l'approccio arcade, ovvero armi, tamponamenti, scontri diretti, power-up e tantissime altre cose. Scegliete uno degli otto personaggi (ce ne sono altri nascosti nel gioco) e dei 20 circuiti (anche di questi ne troverete altri) e scontratevi con dei simpatici personaggini che non si lasceranno sorpassare senza combattere. Wreckin' Crew mira a raccogliere consensi tra i fan di Mario Kart che magari sono passati alla PlayStation o al PC.

- Guida
- Telstar
- Giugno

ATARI GREATEST HITS 2

Altri sei arcade "classici" su un disco solo. Sono: Gauntlet (ottimo), Paperboy (sì, anche questo è buono), Roadblasters (ecco che le cose peggiorano), Crystal Castle (capito che volevo dire?), Millipede (mmm...) e Marble Madness (questo sì che è un classico). Sono tornati a nuova vita, e sul PC c'è anche l'opzione per più giocatori. Ah, i bei vecchi tempi!

- Arcade
- GT
- Giugno

MISSING IN ACTION

Tutti quei film alla Rambo sulla guerra del Vietnam potevano essere un po' pesanti, ma l'idea di volare sulla giungla con degli elicotteri facendo saltare in aria Vietcong digitali potrebbe comunque farci passare un paio d'ore in allegria. Ci sono 26 missioni dove il vostro elicottero sarà messo a dura prova, con effetti grafici molto ben fatti per ricreare l'ambientazione e l'atmosfera del combattimento. Prendendo lo spunto da film come Missing in Action, Platoon e Full Metal Jacket, questo gioco potrebbe essere la sorpresa delle classifiche di vendita quando uscirà, questo mese. Avremo maggiori dettagli il mese prossimo.

- Sparatutto
- GT
- Giugno

TOTAL ANNIHILATION: CORE CONTINGENCY

È molto più di una semplice aggiunta di dati e scenari. Se avete il gioco originale (e dovreste, visto che è veramente ottimo), con questo titolo aggiungerete altre 25 nuove missioni, 30 mappe nella modalità multigiocatore, 75 nuove unità, 4 nuovi mondi e un editor con cui costruire le vostre mappe e missioni (riprendiamo fiato...). Non male, vero?

- Strategia
- GT
- Giugno

Dai creatori di Tomb Raider 2! Su PlayStation. Casa produttrice: Eidos. In uscita: agosto/settembre.

Fate assaggiare ai vecchi contadini un po' del vostro bastone, prima che facciano sentire a voi il loro.

Se vi trovate in difficoltà, premete il tasto della magia...

Ninja

"Oh, tieni lontana quella saldatrice, questo vestito ninja non è mica ignifugo".

Per la Core Design sarebbe stato facile riproporre una versione riveduta e corretta di Tomb Raider 2 in questo nuovo gioco. Avrebbero potuto sostituire Lara con un ninja nero, disegnare nuovi livelli, cambiare le sequenze video e avere così un altro mega-successo tra le mani. Invece hanno preferito la strada più difficile, ovvero produrre un gioco che ricorda più Ghost'n'Goblins che la grafica e la giocabilità di Tomb Raider 2.

Ninja fa un passo indietro, ma non è un problema storico dell'ambientazione della trama: la grafica e la giocabilità non sarebbero state eccezionali neanche tre anni fa. I programmatori non si sono dovuti preoccupare delle difficoltà causate dalla programmazione in 3D, e perciò si sono dedicati a sviluppare di più la trama e i livelli. Il punto di vista del gioco è isometrico. Dovete andare in giro raccogliendo monete, evitando trappole e sconfiggendo tutti i nemici che incontrate. Gli scontri sono molto ben fatti, ma non dovete usare nessuna tecnica ninja particolare. I combattimenti sono in puro stile Double Dragon. Essendo voi un ninja, avete a disposizione spade, coltelli da lancio e altre amenità. Ci sono anche degli incantesimi che potete migliorare nel corso del gioco per fare danni di proporzioni veramente

Non sentite puzza di pesce? Guardate che chele!

Due gioch[i]... Uno viene da... inglese per nulla... guerrieri esper[ti]... L'altro viene da... dei famosissimi... chi vincerà... "pizzoni"

Molto vicino a Resident Evil 2! Su: PlayStation. Casa produttrice: Sony Music. In uscita: adesso in Giappone.

Tenchu

Se non volete aspettare la versione europea di Tenchu, potete comprare il gioco direttamente in Giappone (sempre che possa girare sulla vostra console).

Quando vedete un nemico, abbassatevi e saltategli dietro. Non potrà vedervi e lo potrete fare fuori con stile ed eleganza.

La terra dei temuti ninja... Chi se non i programmatori di una cittadina giapponese di nome Derby avrebbero potuto concepire un così bel gioco sui Ninja? Come dite? Derby non è in Giappone? Ah...

Immaginate di unire Tomb Raider e Resident Evil, rallentarli un po' e aggiungere spruzzi di sangue ogni volta che affrontate un combattimento, e avrete un'idea abbastanza precisa di come è Tenchu. All'inizio di ogni stage vi viene data una missione, oltre alla possibilità di scegliere una serie di diavolerie tipo Batman da portare con voi. Entrate quindi nel villaggio, o dovunque si svolga la vostra missione, e toccherà a voi darvi da fare! Potete buttarvi nel combattimento come dei pazzi, attaccando chiunque vi capiti sotto in un'orgia di sangue e violenza. Oppure potete avanzare in silenzio, quasi invisibili, e sgattaiolare sui

Un paio di colpi ben assestati con la vostra fedele spada daranno un bella tinta rosso sangue ai muri e alle tende. Truculento? Diciamo che Tenchu ama il colore rosso.

Attenti ai muri che cadono e alle guardie quando entrate nei tunnel.

I classici schiaffoni alla giapponese vanno bene per questi due tipacci, ma avrete bisogno di qualcosa un po' più potente per quel mostro là dietro.

Ci sono degli ottimi effetti luce che mettono in risalto i colpi inferti durante i duelli con le spade.

Sarebbe stato bello un Ninja Raider, ma un po' di giocabilità vecchio stile non fa mai male.

esagerate. Ci sono 50 tipi diversi di avversari, da semplici nemici con bastoni appuntiti a veri e propri mostri infernali, e vi sentirete un po' meno tosti e invincibili quando affronterete il primo dei 13 boss giganti che vi attendono a intervalli regolari. La versione che abbiamo testato era ancora nelle primissime fasi di sviluppo, ma possiamo darvi un buon giudizio su come si sviluppa la giocabilità.

Non è che Ninja spinga i confini dei videogiochi verso nuovi limiti, ma è comunque una bella storia a base di gole tagliate e budella sventrate, senza però alcuno spargimento di sangue. Dopo tutto, è meglio non far arrabbiare gli addetti alla censura! Dopo la delusione di Fighting Force per la PlayStation, Ninja potrà forse riportare la Core agli antichi fasti. O forse vivrà con il rimpianto di non aver cambiato leggermente i lineamenti di Lara per creare un Ninja Raider? Alla Core non sono ancora certi del nome da dare al gioco, ma hanno indetto un concorso sul loro sito Intenet per trovare idee su come battezzarlo. Quando ne avranno trovato uno, vi faremo sapere. Non cambiate canale!

Non mancano mai nemici da eliminare.

Ecco un pesante esempio di altosi. Fatelo fuori.

La barra in basso a sinistra mostra la potenza della vostra magia.

...i ninja... ...a Derby, località ...famosa per i suoi ...ti in arti marziali. ...l Giappone, patria ...ninja. Secondo voi, ...la battaglia dei ...giapponesi?

Ecco fatto, già sappiamo che i comitati per la censura la prenderanno male.

Entrate in questi sotterranei dalla foresta. Attenti alle imboscate degli arcieri. Non vorrete mica ritrovarvi con un bel mucchio di frecce conficcate in varie parti del corpo? La bottiglia curerà le vostre ferite.

tetti fino a raggiungere il vostro obiettivo, in modo da risparmiare l'energia per lo scontro decisivo. Il sangue scorre a fiumi, e se riuscite ad avvicinarvi a qualcuno senza essere scoperti, assisterete a una breve sequenza in primo piano di uno dei vari tipi di morti disponibili. Le nostre uccisioni preferite sono ottenute tagliando la gola e piantando la spada in mezzo alla pancia, anche se ognuna ha un suo fascino particolare.

Se invece venite scoperti dal nemico, verrete coinvolti in una battaglia senza esclusione di colpi. Alcuni vi caricano per colpirvi in un combattimento corpo a corpo, altri vi sparano da lontano, cosicché spesso vi troverete a camminare con il corpo cosparso di frecce, come una specie di grosso riccio nero. Non avete a disposizione i vari veicoli che può avere Batman, ma i vostri giocattolini disponibili fanno invidia a ogni altro eroe mascherato.

Un ninja che si rispetti si farebbe una risata di un assassino che affrontasse una missione senza i fedeli shuriken, ma voi avete a disposizione anche bombe, gas, chiodi da lasciare a terra in attesa che qualcuno ci cammini sopra e altri oggetti molto utili. C'è anche un rampino per agganciarsi che vi può condurre ai piani superiori se volete avere un tragitto diretto verso il vostro obiettivo.

Grazie a un attento lavoro di spionaggio, abbiamo scoperto che Tenchu ha già delle date fissate per la sua uscita in Europa e negli USA, anche se i programmatori hanno in mente di operare alcuni cambiamenti sulla gestione della visuale. Questo gioco dovrebbe uscire dall'oscurità verso la fine dell'anno.

Fino ad allora continueremo ad allenarci ad aggirarci in maniera circospetta e furtiva all'interno della nostra redazione. Imparate l'arte...

1080° Snowboarding

Indossate i vostri berretti di lana, chiudete la lampo della vostra giacca più appariscente, e preparatevi a farvi riempire la schiena di neve dall'ultimo titolo di snowboard di Nintendo!

Ecco il traguardo, ma la gara non consente di fare acrobazie mentre lo attraversate.

Questi tronchi caduti dimostrano che saltare serve anche a evitare di rompersi i denti.

C'è molta competizione nella modalità Match, anche se non si sa mai chi ne uscirà vincitore.

Si chiama mille e ottanta gradi, ed è proprio il genere di titolo che uno si aspetterebbe di vedere sullo schermo delle opzioni di un gioco per PlayStation e non proposto in modo piuttosto improbabile come l'ultimo gioco prodotto dalla casa giapponese Nintendo.
Siamo sempre stati piuttosto scettici su questo titolo di Snowboard di Nintendo: ci chiedevamo se davvero i creatori di Mario e Yoshi potessero dedicarsi a uno sport così "di tendenza alternativa" senza dar vita a un gioco tristissimo.

Beh, evidentemente potevano. È questa la risposta alla quale siamo giunti dopo aver giocato alla versione definitiva giapponese. La colonna sonora di ispirazione "beat" e i personaggi con cappellini di lana probabilmente non rientrano nel territorio abituale della Nintendo, ma qualsiasi dubbio sulla qualità del gioco è stato subito spazzato via da un ambiente grafico fatto di ghiaccio e di neve che sembra così realistico da farvi venire i brividi solo a guardarlo. In realtà ci saremmo dovuti aspettare questo genere di effetti dagli sviluppatori interni alla Nintendo della EAD. Si tratta del team che ha curato gli impressionanti effetti d'acqua di Wave Race, e sembra che abbiano la stessa strabiliante capacità di riprodurre gli elementi naturali anche a temperature sotto zero. A differenza che sulle piste degli altri giochi di snowboard, che spesso sono semplicemente delle specie di strade bianche su cui correre, qui gli strati di neve danno una sensazione molto realistica, visto che differenti tipi e profondità di neve hanno effetti molto diversi sulla maneggevolezza della vostra tavola. I controlli sono morbidissimi. Lo Z-Trigger fa accovacciare il vostro personaggio per prendere più velocità, ma sui tracciati più ripidi e ventosi dovrete restare dritti in piedi e piegarvi nelle curve, appoggiandovi sulla lamina della tavola per scolpire il vostro percorso nella neve fino al traguardo. Colpite i cumuli più grossi di neve e vi affonderete dentro, spruzzando ghiaccio sui vostri avversari, con una serie di coinvolgenti rumori di scivolate e una bella dose di divertimento aggiunta da un eventuale rumble pack. I percorsi di 1080° (quattro normali, due nascosti, più un half pipe e una rampa di salto) sembrano essere stati disegnati apposta per sfare sfoggio di visuali impressionanti, con il sole che splende sulla neve fresca e produce strani giochi di ombre mentre saltate. Inoltre, il gioco corre con una velocità paragonabile a quella di un siluro che precipita dal picco della montagna, senza problemi di grafica e con un uso moderato del noto effetto di "nebbia". 1080° può tranquillamente essere definito il miglior titolo di snowboard fino a oggi, ed è uno sfoggio notevole delle potenzialità del Nintendo 64, con una giocabilità incredibile e unica nel genere. La sola notizia veramente cattiva a proposito è che per la versione europea bisognerà aspettare fino ad agosto, che non è certo il mese più indicato per un titolo del genere, se ci pensate. I veri appassionati di snowboard potrebbero decidere allora di ricorrere all'importazione, ma anche se questo sport vi sembra solo la versione per fichetti dello slittino, 1080° è un titolo che vale veramente la pena di acquistare, qualunque sia la temperatura esterna.

Sei così sensibile!

Come in Wave Race, molto della bellezza di 1080° è dovuta alla perfezione del sistema di controllo. La sensibilità dello stick analogico, combinata al modo in cui si può far affondare la tavola nella neve alta si adatta perfettamente allo stile del gioco.

I controlli per destra e sinistra sono importantissimi anche per aggiustare l'angolo della tavola nei salti.

Il controllo per piegare le ginocchia. Aumenta la velocità ed è fondamentale per atterrare.

Questo vi fa saltare permettendovi di evitare gli ostacoli e di fare acrobazie.

Combinato all'azione dello stick, il tasto "B" vi permette di fare alcune audaci evoluzioni.

Brrr...

La sensazione di scivolare lungo una ripida discesa è migliorata dal modo realistico in cui è gestito lo strato di neve e da come questa influenza il vostro modo di scendere, a seconda di quanto la neve sia polverosa o ghiacciata. Le collinette arrotondate vi rallentano mentre scendere su un fiume ghiacciato vi farà andare a velocità vertiginose. Se la tavola prenderà troppe botte, inoltre, sarete costretti a ritirarvi.

I banchi di neve profonda rallentano la vostra discesa.

Guardate il vostro riflesso sui fiumi ghiacciati.

Questa strada ghiacciata è una pista nera.

I tunnel sono tubi di velocità!

L'equipaggio

Ecco la banda dei cinque ragazzi funky protagonisti del gioco. Mentre aspettano che li selezioniate, si aggirano per una baia alpina, facendo qualche partita a biliardo o congelandosi all'aperto.

Kensuke è il tipico tuttofare dello snowboard.

Dion è veloce ma non troppo agile.

Rob è americano e un po' nervoso!

Akari è il miglior snowboarder con cui cominciare.

Il Canadese Ricky è un maestro del salto.

Maestri di acrobazie

Le discese di 1080° sono fantastiche ma c'è anche un altro lato del gioco, basato sui "numeri". Preparatevi a saltare e con differenti combinazioni di pulsanti e stick riuscirete a fare una serie di evoluzioni su half-pipe o rampe di salto costruite apposta oltre che sui percorsi normali.

La solita cozza si esibisce in una lista di trucchi facendovi fare un po' di pratica.

Le acrobazie più semplici utilizzano i tasti A, B, e i controlli di direzione. Ma presto le cose diventano più complicate.

C'è un gigantesco half pipe per accelerare, fare i propri trucchi e poi scendere di nuovo.

La Air Make è una rampa di salto gigantesca per le acrobazie a 720° e quelle mitologiche a 1080°.

Tante modalità

Ci sono tantissimi modi diversi di giocare a 1080°. Cimentatevi in discese libere, acrobazie, gare a tempo e gare uno contro uno. Potreste starci ancora giocando alla prossima nevicata.

Correte contro un giocatore del computer in tre livelli.

Rifinite i vostri tempi su ciascun percorso.

Accumulate punteggi per le acrobazie su un half pipe e sulle rampe.

Cinque sfide diverse che comprendono slalom e salti.

La modalità a due giocatori è noiosa se restate indietro.

Fate pratica con le varie acrobazie con l'aiuto in linea e percorsi speciali.

Profonda, fresca e a dossi

Ci sono molti tipi di neve nei sei percorsi di 1080° con salti, fiumi ghiacciati, alberi caduti e tunnel di ghiaccio che vi permetteranno di fare corse eccitanti, piene di ostacoli. Ecco i primi quattro tracciati. La Dragon Cave e la Deadly Fall sono livelli bonus che si trovano più tardi.

Una pista da principianti con muri di roccia, un grosso salto e rampe prima del traguardo.

Aspettatevi mucchi di neve, un superbo tunnel ghiacciato e una sezione velocissima su un fiume ghiacciato.

Pittoresco eppure pericoloso con alberi, neve alta, percorsi segreti e un sacco di salti.

Inizia con una tempesta prima di inoltrarsi in una lunga sezione nelle caverne con un'ambientazione alpina.

X-Men vs Street Fighter

Qualche colpo sul musetto? Ecco che la Capcom si prepara a mettere in ginocchio il Giappone con un altro Street Fighter, e questa volta ci sono anche dei loschi figuri...

La presenza di Juggernaut emana una grande forza.

Gli attacchi aerei sono stati inseriti per aumentare sia i poteri degli Street Fighter sia quelli dei supereroi.

Ogni sfondo si allarga a destra a sinistra e verso l'alto rispetto alla porzione mostrata qui sopra.

"Beccati questo Akuma! E quest'altra mazzata è per te Storm, fammi sapere se ti piace! Ah ah, non sei poi così veloce, Dhalsim, sacchettone di spazzatura! Budda budda budda! Ve la farò vedere io, perché IO SONO CAMMY, la regina britannica della disciplina!". Otto dei più agguerriti mutanti stanno per confrontarsi con i nove migliori Street Fighter del mondo. È lo scontro del secolo e voi ci siete finiti in mezzo!

X-Men vs Street Fighter, prodotto dalla Capcom e appena pubblicato in Giappone, non è esattamente lo scontro tra le due parti. È piuttosto l'assalto combinato contro chiunque voi vogliate: se gli X-Men se la possono prendere con gli Street Fighter è anche vero che sia i protetti della Capcom sia gli eroi della Marvel possono ribellarsi contro i loro stessi compagni.

Dopo aver selezionato il vostro personaggio dovrete scegliere un compagno da uno qualsiasi dei due schieramenti col quale affrontare altre agguerrite combinazioni di avversari. Certo, si può decidere di comporre una squadra di soli X-Man o di Street Fighters in modalità due giocatori, ma gran parte del divertimento deriva appunto dal vedere due elementi di due 'specie' differenti (a noi piacciono Ryu e Cyclops) unirsi per fronteggiare il mega boss, Mr. Apocalypse.

È consigliabile scegliere come capitano della coppia il vostro personaggio preferito perché sarà quello che utilizzerete nel gioco. Solo in caso di bisogno farete saltare fuori il vostro compagno che si presenterà con un aspetto serioso per portare assieme a voi dei super attacchi (o difese) speciali combinati. Malgrado l'animazione a volte sia un po' scattosa, gli attacchi combinati ribollono di violenza e riempiono lo schermo di colori ed esplosioni fragorose. Un classico della Capcom: è una specie di fiera delle legnate che non va troppo per il sottile. Dovrebbe essere pubblicato in Europa dalla Virgin ma ancora non è stato confermato. Non appena si sarà definita la data di uscita o il nome del produttore sarete naturalmente i primi a saperlo. Nel frattempo troverete una lunga recensione su Marvel vs Capcom, l'ultimo arcade di quest'ultima, nel nostro servizio sulla fiera dei coin-op, che inizia a pag. 22.

Le schermate dei titoli vedono riuniti entrambi gli schieramenti. Ryu e Cyclops sono la nostra combinazione preferita.

Le coppie secondo GamesMaster

Come già vi abbiamo detto i leader di entrambi i gruppi (Ryu e Cyclops) sono la nostra coppia preferita, ma ce ne sono alcune altre che si dimostrano ben affiatate...

AKUMA & M. BISON

...o Gouki e Vega, come sono conosciuti in Giappone.

CHUN LI & ROGUE

Avanti le signore! Ecco una coppia veloce e aggressiva.

WOLVERINE & DHALSIM

Ciccia e peli o vecchie ossa? Carino!

NASH & MAGNETO

Una solida combinazione di super poteri e super calci.

SABRETOOTH & CAMMY

Cammy li adesca, Sabretooth li fa fuori. L'avreste mai detto?

Apocalypse now!

Dopo aver menato le mani per sei incontri nella modalità Battle approderete al settimo combattimento, una lotta senza esclusione di colpi contro il potente Apocalypse. Il nemico è un gigante (non è difficile capire dove indirizzare gli attacchi) con il pugno grande come la Val D'Aosta: usandolo per colpire il suolo produce un'onda energetica che vi fa saltare per aria, ma può anche trasformarlo in una palla chiodata o in una trivella. Date anche un occhio alla raffica di laser teleguidati o alle scariche di palle di fuoco autopuntanti che vomita dal diabolico corpo metallico. Non è mai stato più cattivo. Sconfitto Apocalypse dovrete affrontare l'incontro finale (arridaiie): un faccia a faccia con il compagno (Street Fighters o X-Men) che vi siete scelti. Avete voluto la bicicletta? Adesso pedalate!

1 Iniziamo con una chiacchierata con Apocalypse.

2 Poi l'ambiente si riscalda.

3, 4 Sconfiggetelo e affronterete il vostro compagno...

6 Vincete questa e godetevi la breve (non animata) sequenza finale.

In due è meglio

X-Men vs Street Fighter sta per irrompere nel territorio di Killer Instinct con le sue combo multi hit. Certo è possibile effettuare buoni colpi anche se si è drammaticamente soli, ma se quello che volete sono le combo più spettacolari allora non potete fare a meno dell'aiuto del vostro compagno. Quando il super meter si è caricato è il momento di chiamare il vostro compagno (con un quarto di rotazione in avanti sul pad direzionale premendo in contemporanea un tasto per il pugno e uno per il calcio) per scatenarvi in un super potenziato colpo infuocato contro il nemico... speriamo che non blocchi i vostri doppi attacchi esplosivi! Gli utenti giapponesi di PlayStation si godono l'edizione speciale EX del gioco, che riproduce il sistema delle combo EX di Street Fighter EX Plus Alpha. Questo permette di legare tra loro una serie di super mosse in grado di creare una mastodontica super combo che, pur risultando visivamente in un semplice K.O., vi permette di mettere fuori combattimento il nemico nella metà del tempo.

Iniziate con calma con qualcosa tipo un 3.

Iniziamo con qualche colpettino.

Juggernaut vi spappola contro il bordo.

I migliori attacchi sono quelli a distanza.

Un bel 15, ma si può fare di meglio.

Akuma prova la forza di un bel 51.

Guardate! C'è la cara buona vecchia Chun-Li. E perfino Cammy. E laggiù? Tutto il cast di Star Gladiators 2. È incredibile la gente che si incontra a queste fiere...

I corrispondenti di Games Master sono appena stati a Tokyo, dove hanno avuto la possibilità di provare tutti i nuovi giochi dell'Amusement Operator Union Show (AOU) '98. La manifestazione, che si è svolta in un ampio spazio, in un sobborgo appena fuori dall'aeroporto di Narita, ha visto sfilare tutte le ultime novità dei maggiori produttori di coin-op per l'anno prossimo. Eccovene un resoconto.

Era la Sega, come al solito, a presentare la lista di titoli più impressionante, con tutta una serie di giochi basati sul successore del Model 3 (conosciuto anche come "Model 3, Step 2"), ma si sono anche fatti vedere i primi titoli per M2, 3Dfx Voodoo e NEO GEO 64. Inutile ricordarvi che la scheda su cui un gioco è implementato è di importanza fondamentale. Per esempio, i giochi per la ST-V della Sega, sono console-compatibili, e

The Greatest Arcad

consentono quindi di sviluppare conversioni casalinghe dei vari titoli in tempi minimi. Alcune delle nuove schede invece portano audio e video a livelli di realismo incredibile, grazie alla potenza dei nuovi processori per la grafica 3D. Tra i prossimi arrivi c'è, per esempio, la System 33 della Namco, che non è ancora uscita neanche in Giappone, ma si dice che sarà qualcosa di completamente diverso da quanto visto finora. Nell'attesa la Namco ha comunque presentato Ergheiz, la versione finale del picchiaduro della Square (agli appassionati di Final Fantasy farà piacere sapere che si possono controllare anche due dei protagonisti di FF: Cloud e Tifa), e la versione cabinata di Time Crisis 2. Le superstar della Capcom erano invece Street Fighter EX 2, Marvel vs Capcom e Star Gladiators 2, mentre la Konami sfoggiava un bel po' di titoli decisamente originali, tra cui c'è da segnalare Battle Tryst, un picchiaduro che fa uso di un grosso schermo al plasma. Ma basta parlare di hardware, vediamo un po' di giochi...

La vera Natsuko Kobayashi vorrebbe per favore farsi avanti? Proprio come le mitiche sirene, queste signorine cercano di attrarci verso i loro coin-op.

Get Bass

Sviluppatori: Sega AM1
Scheda: Model 3
Data di uscita: Disponibile (in Giappone)

I giochi di pesca sono anche più popolari del Sushi, in Giappone, e questo è uno dei più realistici mai realizzati. Basta vedere i singoli steli delle piante sull'acqua, o i suoi effetti di trasparenza; gli stessi pesci sono renderizzati in maniera superba. Una volta che il pesce è abboccato la lotta è appena iniziata: adesso dovete cercare di trascinare la vostra preda verso riva, strappando a destra e sinistra, con la canna che riproduce in maniera estremamente fedele la resistenza del pesce.

(a sinistra) Avete a disposizione sei tipi di esche, a seconda della profondità dell'acqua.

(in basso a sinistra) Il record attuale di pesca è 10,1 Kg. Niente male...

(in alto) La lotta dell'uomo e della sua preda è cominciata!

(in basso) I pesci compaiono in maniera casuale in diverse locazioni.

Il cabinato

Come potete vedere c'è tanto di canna con cui catturare la vostra preda. Aspettate di cominciare a sentirli tirare...

(in alto) Spero proprio che lo lascerai andare, amico.

le Show in the World

Harley Davidson & LA Riders

Sviluppatori: Sega AM1
Scheda: Model 3
Data di uscita: Disponibile (in Giappone)

Ci sono tre visuali nel gioco: questa è la più difficile.

Appena seduti sulla fantastica replica di una Harley Davidson, che troneggia al centro della versione deluxe di questo gioco, cominciate a capire quanto questo titolo sia diverso dai suoi colleghi corsaioli. Lo scopo del gioco è immediato: dovete semplicemente sfrecciare attraverso Los Angeles per cercare di raggiungere nel tempo stabilito i vari checkpoint segnati sulla mappa, e passare così allo stage successivo.
Ci sono cinque checkpoint per ogni livello, e sono generati casualmente: in questo modo avrete la possibilità di affrontare diversi percorsi a ogni nuova partita. Come in GTI della Konami, non vi farete scrupolo, per arrivare in tempo, di prendere scorciatoie che attraversano edifici, parcheggi, ecc.

Il cabinato

La versione deluxe è formata da un cabinato tipo Manx TT, con tanto di pedali per acceleratore e freno.

Fighting Vipers 2

Sviluppatori: Sega AM2
Scheda: Model 3
Data di uscita: Estate

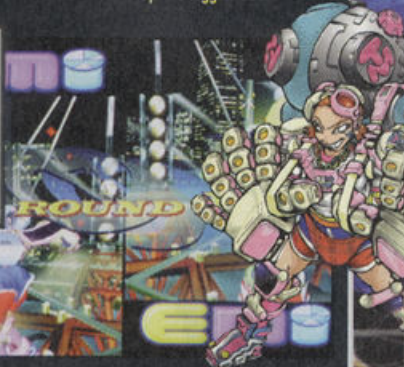
Questo attraente seguito ha conservato le stesse caratteristiche che hanno decretato il successo del suo predecessore: ci sono le armature, l'interazione con gli scenari, gli attacchi volanti, le cariche.... ma l'Amusemet Machine 2 ha fatto ovviamente ben altro, affiancando a una grafica ben "pompata" dal Model 3 tutta una serie di opzioni. Vi Ricordate il Guitar Attack di Raxel nel primo episodio? Beh, qui di roba del genere ce n'è quanta ne volete! In particolare, i tre nuovi personaggi (adesso in totale sono undici) hanno alcune mosse tra le migliori del gioco: aspettate di vedere tutte le combo di Charlie! C'è anche la possibilità di fare un Super KO, una specie di combo mortale che vi consente di finire il livello in un solo colpo! Può essere tentato solo in alcuni momenti ben precisi e, naturalmente, un fallimento vi lascerà esposti più che mai ai colpi dell'avversario.

Il cabinato

Il classico coin op. Semplice, niente fronzoli, con il solito cabinato.

Il gioco adesso ha un'aria più giapponese.

Ci sono ben tre nuovi personaggi in FV2.

La sequenza degli stage affrontati non è sempre la stessa, con grande vantaggio per la longevità del gioco.

Virtual On Oratorio Tangram

Sviluppatori: Sega AM2
Scheda: Model 3
Data di uscita: Disponibile (in Giappone)

Anche a un anno dalla sua uscita, Virtual On è uno dei giochi più popolari in Giappone. La spettacolarità del combattimento tra enormi robottoni alla Gundam all'interno di un'arena è infatti esaltata dagli schermi giganti del gioco che permettono a tutti di seguire la partita. Anche se per ora è completo solo al 90%, questo suo seguito è già incredibile, e con un sacco di opzioni aggiuntive è sicuramente quello che ha attirato maggiormente l'attenzione allo show. Tra le novità c'è da segnalare un nuovo sistema di puntamento che consente di seguire più accuratamente i movimenti del nemico, un solo tasto per la corsa (al posto dei due del primo gioco) e un miglior bilanciamento degli armamenti. Gli sviluppatori hanno però concentrato i loro maggiori sforzi nel cercare di tirare fuori il meglio possibile dall'hardware in quanto a grafica. La cura del dettaglio è semplicemente da paura: le esplosioni, per esempio, cambiano a seconda del tipo di terreno sui cui si sta combattendo!

(sinistra) È una vera lotta all'ultimo sangue, ora che tutte le armi del gioco sono state migliorate.

(in fondo a sinistra) Anche inquadrare il nemico è più facile.

Il cabinato

È del tutto simile al suo predecessore a parte la console, i cui pulsanti sono stati semplificati.

(in basso) Adesso potete scegliere tra 12 diversi Mobile Suit.

Sega Rally 2

Sviluppatori: Sega AM Annex
Scheda: Model 3
Data di uscita: Disponibile (in Giappone)

Questo doveva essere il titolo di punta della Sega, ma alla fine Virtual On 2 ha riscosso almeno altrettanto successo. Sega Rally 2 era il gioco di guida più spettacolare dello show, comunque. Nella versione finale avete a disposizione sei macchine e quattro scenari su cui correre: il deserto, le montagne, il percorso innevato e la riviera. A parte questo, comunque, poco è cambiato rispetto alla versione percedente. Il cabinato è una cosa veramente spaziale (si muove a seconda del tipo di terreno e si inclina in avanti se frenate bruscamente), e le casse che vi pompano nelle orecchie vi trascinano letteralmente nel gioco, grazie anche alla colonna sonora techno che cresce di intensità con il procedere della partita. Sotto diversi aspetti è il gioco di corse più realistico uscito fino a ora.

(destra) La Peugeot 306 Maxi è una delle nuove macchine di questo seguito.

(sinistra) La Subaru Impreza sorpassa la Maxi all'esterno nell'attract mode.

(sopra) La Mitsubishi Evolution è la macchina più pesante.

(sopra) La vostra abilità di guida verrà messa duramente alla prova.

(sopra) La visuale in prima persona è l'unica per correre.

Effetti di questo tipo non sono solo nella demo.

Il cabinato

Il cabinato semplice non ha sicuramente il fascino della versione deluxe a sinistra.

Ski Champ

Sviluppatori: Sega AM1
Scheda: Model 3
Data di uscita: Disponibile (in Giappone)

Sembra che in Giappone la Sega abbia ormai vinto la battaglia per la supremazia nel campo dei coin op. Per ogni genere, Sega ha probabilmente il gioco migliore, e lo sci non fa eccezione. Ski Champ aggiunge all'azione frenetica di questo tipo di giochi una grafica mozzafiato (dall'ultima versione sono stati aggiunti diversi tocchi di classe come il riflesso del sole). Una partenza alla James Bond (vi buttate sulle piste da un elicottero) vi introduce a discese tra valli e paesi: gli scenari sono sei in totale, e comprendono diversi spettacolari avvenimenti, come la valanga, l'incendio della foresta e animali che sfrecciano sulla pista.

Radiant Silvergun

Sviluppatori: Treasure
Scheda: ST-V
Data di uscita: Primavera

Ritornano i programmatori della Treasure, questa volta con un tradizionale sparatutto a scorrimento verticale nel loro classico stile. Avete tre pulsanti a disposizione, che corrispondono a tre tipi di fuoco differente: A = Cannone Vulcan, B = Missili a ricerca, C = Fuoco multiplo. Questi possono anche essere combinati tra di loro: premendo A+B avete un cannone al plasma a ricerca; A+C vi fornisce fuoco ad ampio raggio; con A+B+C utilizzate la Radiant Sword. Il sistema di power-up ricorda molto quello tipico dei giochi di ruolo: più nemici distruggete, più potete incrementare la distruttività delle vostre armi, che hanno qualcosa come 32 livelli incrementabili di potenza.

Comincia subito a scaldarti con questi giochi per PlayStation

CALCIO

TEKKEN

FORMULA 1

Tra poco tocca a te!

Ti abbiamo preparato una mega sorpresa.
Scoprila il mese prossimo su Giochi per Il Mio Computer, PlayStation Magazine, PlayStation Power, Games Master oppure sintonizzandoti su Radio DJ. Ne sentirai di tutti i colori.

Marvel vs Capcom: Clash of the Super Heroes

Sviluppatori: Capcom
Scheda: CP System 2
Data di uscita: ND

Dopo aver visto gli stessi titoli e gli stessi personaggi riproposti dalla Capcom in una interminabile serie di seguiti e remake, sembra davvero strano dovere constatare che uno dei nuovi titoli più promettenti della Capcom li vede protagonisti. Marvel vs Capcom utilizza lo stesso sistema di combattimento di Marvel Super Heroes (2 contro 1 o 2 contro 2) riciclando alcuni dei personaggi tra i più conosciuti dell'universo Capcom e Marvel. Giusto per darvi un assaggio, la squadra della Capcom sembra un viaggio nella storia del videogioco, con personaggi come Mega Man, Captain Commando, Ryu, Chun Li, Arthur (da Ghouls 'n' Ghosts), Strider... vi bastano?

(Sopra) Assaggia il mio martello, folle! (sinistra) Dalla Capcom ci arrivano una grafica stupenda e delle animazioni meravigliose.

(Sinistra) La meccanica di gioco è quella nota...

(in basso a destra) Tutti quei combattenti e così poco tempo...

(sinistra) Ragazze, eh? (in basso) L'Uomo Ragno incalza Ryu. Tutti e quattro.

Date un'occhiata a X-Men vs Street Fighter per altri colpi come questo...

Star Gladiator 2: Nightmare of Bilstein

Sviluppatori: Capcom
Scheda: Non ancora svelata...
Data di uscita: ND

La nuova tecnologia degli schermi al plasma sta facendo fare sicuramente passi da gigante all'industria videoludica, e il seguito di Star Gladiator, Nightmare of Bilstein, ne è un ottimo esempio. Con animazioni che viaggiano alla bellezza di 60 fotogrammi al secondo, il gioco, tra colpi, esplosioni ed effetti sonori, ha un impatto visivo impressionante.

Gli schermi al plasma del gioco sono privi dei riflessi di luce degli schermi tradizionali. Niente male.

Nella versione finale saranno 22 i personaggi da scegliere.

Street Fighter EX 2

Sviluppatori: Arika
Scheda: Non ancora svelata...
Data di uscita: ND

Arika è un gruppo di sviluppatori ex-Capcom, che sta rapidamente superando il colosso giapponese in quanto a capacità ed esperienza. Prendiamo questo Street Fighter EX, per esempio. Un gioco veramente notevole, dotato di grafica spettacolare, animazioni fluidissime e di una visuale dinamica. Gli effetti speciali inseriti nel gioco costituiscono un sicuro passo in avanti rispetto al suo predecessore: per accorgersene basta vedere i lottatori, quando vengono scagliati contro la telecamera rompendo lo schermo. Gli effetti di trasparenza rendono inoltre i combattimenti acquatici di un realismo impressionante.

Metal Slug 2

Sviluppatori: SNK
Scheda: CP System 2
Data di uscita: ND

Dopo il successo del precedente sparatutto a scorrimento orizzontale, la SNK torna all'attacco con questo seguito altrettanto promettente, un gioco completamente fuori di testa. Adesso accanto al carro armato del primo episodio potete trovare tutta una serie di altri veicoli armati fino ai denti, come lo Slug Camel, lo Slugnoid e lo Slug Flyer. Ci sono anche quattro personaggi tra cui scegliere e sei missioni a disposizione. Raramente si è vista una tale attenzione al dettaglio in uno sparatutto.

Samurai Spirits 64

Sviluppatori: SNK
Scheda: NEO GEO 64
Data di uscita: Disponibile (in Giappone)

Anche se la SNK sta spingendo molto i nuovi giochi per HYPER NEO GEO 64, il suo pezzo forte, Samurai Spirits 64, non è ancora riuscito a imporsi all'attenzione del pubblico giapponese. La serie Samurai Spirits è stata un mito nell'ambito dei picchiaduro 2D, e molti attendevano con impazienza il suo ingresso nel tridimensionale. Alla SNK sono dei veri maestri nel campo dei picchiaduro, e la fusione della loro abilità e delle rinnovate capacità tecniche dell'hardware potrà senza dubbio dare degli ottimi frutti anche nel 3D.

Real Bout 2 New Comers

Sviluppatori: SNK
Scheda: 500 MB
Data di uscita: ND

Tra i giochi della SNK presenti allo show, questo è stato il più gettonato. Del resto Real Bout è una serie molto popolare in Giappone, e questa rinnovata versione aggiunge al classico stile del gioco 2D un paio di elementi nuovi: una perfetta dimostrazione di come si possa creare un gioco nuovo e divertente anche ispirandosi a un vecchio concept. Una delle maggiori novità è che adesso Real Bout si svolge su due piani di gioco. Da segnalare anche i 22 lottatori presenti, di cui ben 20 "riciclati" dal precedente episodio.

È bello vedere la SNK continuare a fare quello che meglio riesce a fare, producendo così giochi di qualità.

Blazing Star

Sviluppatori: SNK
Scheda: ND
Data di uscita: ND

Dal team di sviluppatori giapponese Yumekobo ci arriva questo classicissimo sparatutto 2D che segue la scia dei vari R-Type e soci. Avete la possibilità di scegliere quattro personaggi diversi per affrontare una quantità di livelli stracolmi all'inverosimile di power-up. Per ora abbiamo potuto vedere solo i primi tre livelli, ma la titanica dimensione di alcuni mostroni di fine livello è impressionante. Vale sicuramente la pena di devolvere qualche moneta da cinquecento lire.

Recensioni

Games Master si è accaparrata tutti i più affidabili esperti del settore per scovare, testare e recensire per voi i migliori titoli del momento. All'interno di ogni recensione troverete tutte le notizie sul gioco, tante foto e soprattutto una completissima Barra del Giudizio che riassumerà per voi il giudizio del nostro esperto sul gioco in questione.
La Barra del Giudizio, un po' meno "spezzata", è fatta così:

GIOCABILITÀ
Sarà frustrante trovare le mosse o l'adrenalina scorrerà a fiumi mentre giocherete?
93
LONGEVITÀ
Qui vi diciamo quanto vi ci vorrà prima di essere nauseati dal gioco e pensare di scambiarlo.
78
GLOBALE
87
La resa dei conti. Tutto il videogioco in un solo numero. Croce e delizia da maneggiare con gran cura

Legenda

La Barra del Giudizio raccoglie le informazioni sintetiche riguardo alla valutazione del gioco recensito. I voti sono percentuali e i prezzi, quando disponibili, sono puramente indicativi.

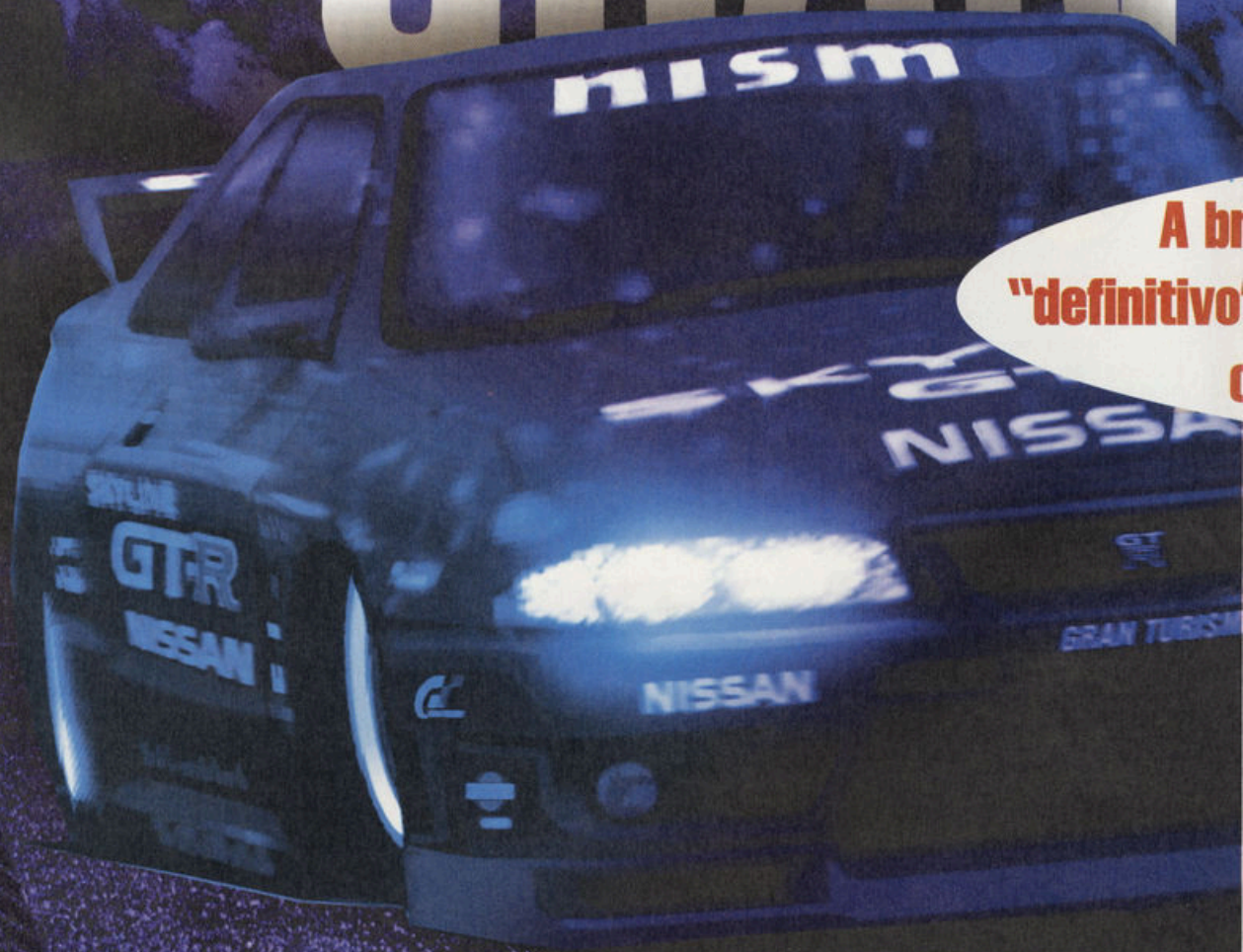
Semplice, no? Poi c'é la Barra di Sistema, che dice per quale piattaforma il gioco è disponibile, ci sono le nostre schede che parlano dei power up, delle special feature, dei personaggi, e poi... insomma, voltate pagina e buttatevi a capofitto fra le preziosissime recensioni di Games Master!

Un'auto veloce, ieri. Il replay di Gran Turismo non mancherà di impressionare i vostri amici.

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

GRAN

A br
"definitivo"
c

Con la visuale dal cruscotto potrete arrivare così vicino all'auto davanti a voi da poter riconoscere il logo della casa costruttrice.

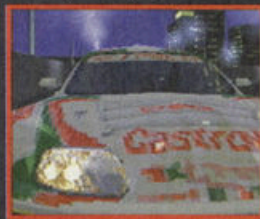
reve disponibile in Italia il gioco di guida ": diamoci una bella occhiata insieme!

Duecentocinquanta macchine! Gare da 60 giri! Possibilità di regolare l'intercooling del turbo! Accidenti, c'è un sacco di roba da dire su Gran Turismo. Prima di farlo, però, rimbocchiamoci le maniche e arriviamo al punto. Siete seduti? Non state utilizzando nessun attrezzo pericoloso? Bene, ecco quello che volevate sapere: Gran Turismo è il miglior gioco di corse mai realizzato. E non abbiamo alcun dubbio né alcuna riserva a riguardo.

Naturalmente, se ancora lo dovete vedere a pieni giri, sarete curiosi di sapere perché Gran Turismo è stato in grado negli ultimi mesi di suscitare tanto interesse in tutta la redazione di Games Master. La risposta è semplice: a questo gioco non manca nulla.

Riavvolgi quel circuito!

Probabilmente avrete già ampiamente visto e sentito molto degli incredibili replay di Gran Turismo. Certo, sono solo replay, ma non c'è dubbio che sembrino praticamente... veri. Vi faranno restare a occhi sbarrati di fronte a quelle costosissime auto che girano lungo un percorso, immortalando ogni sobbalzo e sgommata con una routine grafica foto-realistica. Potrete salvare i migliori sulla memory card e mostrarli ai vostri nipotini tra cinquant'anni grazie all'opzione Replay Theatre.

Le auto più brillanti mai create!

Potrete vedere le lampadine nei fari.

La Dodge Viper ha la carrozzeria più bella.

Vedete quell'auto? Sono io che la guido!

Le auto sono le protagoniste!

Non c'è dubbio, Gran Turismo ostenta un parco di vetture realistiche di alte prestazionno così vasto che qualunque maniaco dei giochi di corse si sentirà svenire di fronte a tanta [illegible] e ancora un po' di confusione riguardo al numero esatto delle auto presenti nel gioco (e siamo stati troppo occupati a giocare per contarle) ma la versione giapponese vanta la scritta "100 modelli, 146 versioni". Tuttavia ciò non comprende le auto bonus che si ottengono vincendo degli eventi speciali. Per la cronaca sappiate comunque che sono presenti mollissime case costruttrici: giapponesi (Mitsubishi, Nissan, Honda, Mazda e Subaru), americane (Chrysler e Chevrolet) e inglesi (Aston Martin e TVR), tutte pronte a mostrare il proprio repertorio automobilistico al pubblico. Ma a meno che non trasformiamo questo numero di Games Master in Tutto Auto, non c'è la possibilità per noi di mostrarvele tutte. Concentriamoci piuttosto sulle auto migliori in offerta secondo le statistiche della Sony e sulle nostre personali sensazioni dopo averle portate in pista.

★★★★★★

Nissan GT-R Vspec

Potrebbe sembrarvi un po' tarchiata, ma con una potenza in uscita di 969 ps (la versione giapponese dei nostri cavalli) dà del filo da torcere.

★★★★★★

Aston Martin DB7

La DB7 Volante è un mastodonte del regno automobilistico grazie alla sua elefantiaca mole di 1875 kg (insomma è molto, molto pesante).

Corri con me!

Se la modalità a due giocatori di Gran Turismo è una mezza delusione è solo perché il resto del gioco è così magnifico. Non ci sono molte sorprese: correrete da soli sul tracciato contro un vostro amico. La grafica rimane splendida come sempre, e c'è persino una opportunità in stile Micro Machines V3 di salvare il vostro motivo di orgoglio automobilistico su una memory card, portarla a casa di un vostro amico e sfidare la sua auto modificata.

★★★★★★

TVR Cerbera

Con una potenza in uscita (599ps) quasi equivalente al suo peso (603 kg), la TVR è difficile da tenere sull'asfalto, ma è assai veloce.

★★★★★★

FTO Limited Edition

Non troppo pesante ma molto potente. Una guida a quattro ruote motrici e una elevata velocità di punta rendono l'FTO un ottimo acquisto.

Eventi speciali!

Ora si fa sul serio. Le ultime serie di corse sono tra le più entusiasmanti e coinvolgenti di tutto il gioco, dal momento che richiedono la patente A, la A International e un sacco di esperienza di guida, particolarmente quando raggiungerete le corse finali composte di numerosi giri (circa 60) che vi porteranno via quasi due ore di guida. I novellini faranno bene a non iscriversi.

★ Mega Speed Cup ★

★ Normal World Cup ★

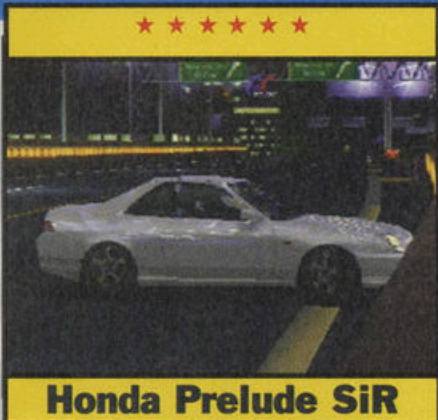
★ Tuned World Cup ★

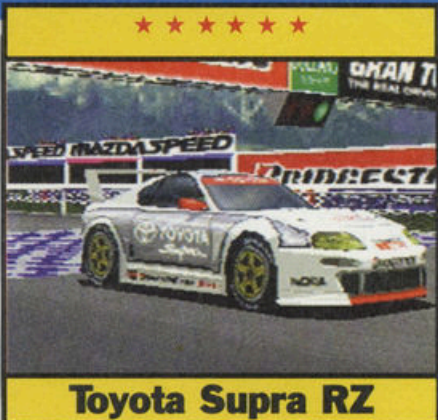
★ Grand Valley 300 ★

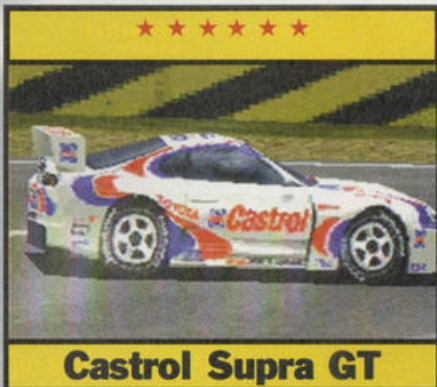
Stiamo parlando di grafica farcita di tocchi di classe, di sonoro di altissima qualità, di un feeling di guida più realistico persino delle macchine che usiamo per andare a lavoro e di quella particolare profondità che vi aspettereste di trovare in un Final Fantasy 7 con le macchine. È un gioco di corse futuristico così all'avanguardia rispetto a tutti i giochi disponibili al momento da far sembrare al confronto giochi eccellenti come F1'97, V-Rally e Rage Racer delle semplici specie di Ford Fiesta in Formula 1.
Calmandoci un attimo, la superiorità di Gran Turismo è dovuta al fatto che il gioco è stato concepito come un'esperienza di guida totale. Incorpora il meglio di due generi,arcade e simulazione, pur rimanendo estremamente accessibile a chiunque sia in grado di prendere in mano un joypad. Abbiamo visto altri giochi (come F1'97 per esempio) che vi permettono, come Gran Turismo, di scegliere dallo schermo delle opzioni sia la versione arcade sia la modalità di gioco con le parti simulative, eppure questo funziona molto meglio poiché il lato simulativo non è solo più difficile ma riesce a offrirvi una maniera duratura per progredire nel gioco tanto velocemente (o lentamente) quanto lo consente la vostra abilità nella guida. Gran Turismo riesce a tener fede al proprio sottotitolo "Real Driving Simulator" presentando schermate piene di opzioni e regolazioni tra le più svariate e un parco macchine assolutamente sbalorditivo, e quando scenderete in pista potrete veramente offrire ai vostri avversari una bella sfida. Questo perché l'intera modalità "Gran Turismo" ha una curva d'apprendimento perfettamente bilanciata. Comincerete con automobili più lente e molto versatili e man mano che vincerete le corse riceverete del denaro per modificarle e continuare a progredire. Se cercherete di ottenere ognuna delle tre licenze che strutturano il gioco, vi verranno insegnate le tattiche necessarie per affrontare al meglio le varie corse e per avere un controllo maggiore delle potenti vetture a disposizione nel gioco. E che dire della giocabilità, che svolge un ruolo fondamentale? Gran Turismo eccelle in questo campo, offrendo un livello di controllo e di realismo veramente impressionante. Se c'è mai stato un altro gioco che

"Stiamo parlando di grafica farcita di tocchi di classe, di sonoro di altissima qualità e di un feeling di guida più realistico persino delle macchine che usiamo per andare al lavoro..."

Mitsubishi GTO MR

Una GTO MR in assetto da corsa può essere [illegible] a superare i 400 km/h [illegible]

Honda Prelude SiR

FF sta per "Guida Front engine e Front wheel". Questa Prelude dovrebbe permettervi di vincere la coppa aperta solo a questa classe di auto.

Toyota Supra RZ

[illegible] struttura [illegible] e una trazi[illegible]

Castrol Supra GT

È solo un'opinione personale, ma non riusciamo a immaginare un'auto che ci possa emozionare più di questa durante i replay.

Nismo 400R

Per scatenare questa belva dovrete vincere tutta una serie di premi d'oro nelle prove per la Patente A International. Pressoché impossibile.

Subaru Legacy

SS11 All Night Endurance 1

SS11 All Nigh Endurance 2

vantasse simili autentiche sgommate, controsterzate e sensazioni di perdita di controllo dell'auto quando si stringe troppo una curva, beh, ora come ora non riusciamo proprio a ricordarlo. Mentre poi negli altri giochi di guida non siete mai sicuri se una macchina differisce veramente da un'altra su strada, qui potrete "sentire" delle sottili differenze tra tutte e 250 le auto disponibili. Dopo aver giocato per un po', sarete in grado di distinguere una quattro ruote motrici da un'auto a trazione posteriore, e persino un'auto a motore anteriore da una a motore posteriore, semplicemente da come prendono una curva. Strano a dirsi, lo splendido look di Gran Turismo è tutto fuorché un fatto puramente estetico. Montate degli pneumatici diversi sulla vostra auto o modificate qualche parametro e noterete la differenza. Questo vuol dire che l'enorme quantità di modifiche dell'auto e le opzioni di acquisto di parti

Nella modalità Arcade potrete optare per una gestione delle curve in stile Ridge Racer.

Dal meccanico...

Arriva sempre il momento in cui realizzate che il puro [illegible] la corsa non è abbastanza. Dovrete sporcarvi le m[illegible] entrare dal meccanico. Regolerete un incredibile [illegible] impostazioni del motore, delle sospensioni [illegible] aerodinamica e acquisterete nuove parti per [illegible] L'unico problema è che vi servirà una conoscenza approfondita su cosa [illegible] sotto il cofano della vostra auto. Il lato positivo è che GT vi [illegible] di armeggiare nel vostro motore come vi pare e tutto funziona in modo così realistico che potrete veramente sentire quanto influirà sulla vostra vettura anche una semplice registrazione del motore. Un elemento tattico è rappresentato anche dalla maniera in cui riuscirete a rimediare ai punti deboli [illegible] vostra perizia meccanica personale.

Filtro

Pulisce l'aria che raggiunge il vostro motore, rendendolo più efficiente. Aumenta i vostri giri, nonostante dobbiate risistemare il motore per avere una performance ottimale.

Freni

Consentono di frenare meglio e sono essenziali nelle gare di resistenza dove i freni standard cederanno presto. C'è persino un sistema di ABS!

Motore

Potrete usare un sistema computerizzato per trarre il meglio del vostro motore, migliorare l'iniezione della vostra belva e il ritmo delle valvole, e bilanciare il tutto per una maggiore potenza e media dei giri. Brrrummm!

Trasmissione

Si tratta del cambio, la frizione, il volano (per una migliore accelerazione) e l'albero di trasmissione che vi permette di volare in stile Chitty Chitty Bang Bang. Il che non è davvero niente male.

Turbo

Aggiungete un intercooler per convogliare più aria nel vostro motore o inserite fino a quattro gruppi di turbine che aggiungeranno spinta a ogni motore.

Sospensioni

Sono registrabili fino al millimetro, e potrete anche aggiungere degli stabilizzatori per ridurre il rollio dell'auto nelle curve e cambiarlo per assecondare il vostro stile di guida.

Pneumatici

Anteriori, posteriori, duri o morbidi e tutte le combinazioni che vi vengono in mente. Dovrete sempre tener presente se state guidando un'auto con trazione anteriore o posteriore e l'azione dello sterzo. Un vero campo minato di decisioni. Dovrete tenere conto anche delle condizioni meteorologiche!

Tutti in pista!

Avete a disposizione otto differenti circuiti in tutto, tre dei quali cambieranno se aprirete le varie sezioni dei percorsi, in stile Ridge Racer. Ah, e come potrete immaginare possono essere tutti percorsi al contrario, raggiungendo quindi il totale di 21 configurazioni di percorso in tutto.

High Speed Ring

Una pista spaventosamente veloce.

Trial Mountain

Un vecchio percorso con un sacco di collinette.

Grand Valley-East

Qualche curva insidiosa e un lungo tunnel.

Clubman Stage R5

Come Tokyo di notte e incredibile a vedersi.

Autumn Ring

Begli alberi e tornanti insidiosi.

Deep Forest

Alberi dappertutto, accidenti!

Special Stage R5

Soprelevate, grattacieli e il bagliore delle luci dei freni.

Grand Valley Speedway

Un percorso molto, molto lungo.

Gran Turismo - La versione PAL!

Avete tanto sentito parlare della versione Giapponese di Gran Turismo e di quanto sia bella, ma cosa si dice della versione PAL, in arrivo a maggio? Le premesse per una gran conversione ci sono tutte, a giudicare da una versione PAL quasi completa arrivata alla redazione di Games Master proprio mentre stavamo per chiudere la rivista. Ecco cosa ci sarà di differente...

Quell'auto rossa siete voi con la nuova prospettiva da lontano.

1) Visuale Extra

La versione PAL di Gran Turismo ha una visuale extra, più lontana rispetto alla solita visuale da dietro la vettura, e noi l'abbiamo trovata la migliore con la quale giocare. Ovviamente avrete anche la visuale dall'interno, completa di specchietto retrovisore.

2) Musica migliorata

Ebbene sì, quell'incubo sassofonistico è stato soppresso dalla Sony e sostituito con una selezione di band britanniche come gli Ash, i Garbage e un remix di Manic Street Preachers dei Chemical Brothers. Nonostante tutto noi preferiamo ancora giocare con il solo rombo del motore.

3) Vetture diverse

Nella versione giapponese di Gran Turismo potevate guidare solo automobili giapponesi nella modalità Arcade. La versione PAL vi permette di utilizzare le auto della Aston Martin, della Chevrolet e della TVR, oltre a una nuova Corvette Sting...

4) Più ve...

La versione giappo... solo quando riuscite ... Turismo che abbiamo tra le mani non ... modalità Arcade e quella in due giocatori raggiungono delle ottime velocità fin dall'inizio.

5) È in inglese

Ovviamente. Il fatto di non avere schermate di testo in giapponese rende le opzioni e gli obiettivi delle prove molto più chiari.

Ecco che diventa tutto perfettamente chiaro.

meccaniche aggiungono una grande profondità alle corse mentre tentate disperatamente di spremere la vostra comune Honda NSX fino all'ultimo cavallo, sperando di guadagnare abbastanza denaro per acquistare qualcosa di meglio. Se siete anche lontanamente interessati alle auto, il solo vedere la vostra vettura modificata e pompata al massimo sarà abbastanza per farvi inginocchiare e ringraziare l'inventore del motore a combustione interna. Non lasciate però che il livello professionale di realismo al cuore del gioco Sony vi tragga in inganno. La vostra TVR Griffith potrà anche essere maneggevole come quella vera ma gli sviluppatori della Polys hanno messo in primo piano la godibilità stessa del gioco, con rumorose collisioni in stile Ridge Racer e l'impossibilità di rovesciare le auto, il che sarà meno spettacolare ma sicuramente più giocabile degli incidenti di V-Rally o dei ritiri forzati di F1. E, se proprio non volete affaticare la vostra PlayStation nella modalità simulazioni, premete pochi pulsanti e vi troverete in men che non si dica sulla linea di partenza della modalità Arcade. Questo riduce la scelta delle auto e dei percorsi ma mantiene il livello lo stesso intelligenza artificiale dimostrato dagli avversari controllati dalla

> **"Migliorando praticamente ogni altro gioco di corse in ogni categori che vi possa mai passare per la mente, questo titolo supera ogni record dei giochi di corse"**

PlayStation in tutto il gioco. GT potrebbe vantare solo questa modalità ed essere comunque uno dei giochi di corsa migliori mai apparsi su PlayStation. Il fatto che la modalità Arcade unisca le opzioni di Time Trial e di modalità a due giocatori in split-screen a un teatro per rivedere i vostri replay preferiti salvati, oltre alla modalità Gran Turismo Simulation, dove passerete la maggior parte del tempo, vi dimostra la vastità di Gran Turismo. Migliorando praticamente ogni altro gioco di corse in ogni categoria che vi possa mai passare per la mente, questo titolo supera ogni record dei giochi di corse. Naturalmente, il fatto di essere il gioco più bello graficamente mai visto al di fuori delle sale giochi non fa altro che essergli d'aiuto, nonostante il fatto che la qualità eccellente del gioco sotto tutto questo sfavillio renda questa caratteristica di secondaria importanza dopo solo poche ore di gioco. Le auto sono riprodotte perfettamente fin dal logo delle loro case di produzione, i percorsi sono un eccellente miscela di colline, tunnel e tornanti, e l'incredibile dettaglio dei fondali non causa nemmeno un problema di aggiornamento dello schermo. E poi c'è quel famoso replay... Gran Turismo non è solo "un altro gioco di corse", ma è un intero mondo di guida di altissimo livello su CD. Laddove gli altri giochi vi permettono di imparare i percorsi, questo vi fa imparare le auto; il che, grazie a un'offerta di ben 250 esemplari, vuol dire che continuerete a giocarci per molto, moltissimo tempo. Un enorme passo avanti nella storia dei videogiochi, con grafica e opzioni da urlo.

GRAN TURISMO

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	Sony
PREZZO	108.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Auto fantastiche, grandi tracciati e replay incredibili che vi permetteranno di rivivere tutto. **95**	Il voto si riferisce al miglior rumore di motore mai sentito. La musica nella versione nipponica era un po' difficile. **88**	Le auto più realistiche nella storia dei videogiochi con un sistema di controllo finissimo e gare cariche di tensione. **94**	La modalità arcade vi durerà secoli e la parte simulativa è praticamente immortale. **96**	**96**

IL GIUDIZIO *È veramente il miglior gioco di corse mai creato.*

Storia del ragazzo violento e del suo mirabile cambiamento.

NINJA
ING GOEMON

Yae, la donna ninja, può battere Lara Croft quando vuole. Ha dei bei capelli verdi e può evocare dei draghi col suo flauto.

Cercasi eroi per evitare che il Giappone del XVI secolo diventi un musical teatrale. Pronto?!!

Poca forza? Fate una visita al ristorante locale e Goemon farà una bella scorpacciata di energia.

Cucù... Ebisumaru. Evitate lo sguardo del gigante (o quello che è) e raccogliete le caramelle. "Siaaamooo tuuutti maaatttiii!".

Ah, teste impalate dentro una caverna sotterranea. Già è più normale. Il trucco è di buttarle giù, Goemon!

Mentre l'eroe dai capelli blu è diventato un personaggio molto familiare in Giappone, dobbiamo fare uno sforzo di memoria per ricordarci del suo ultimo approdo sulle nostre coste. Ma se avete ancora una copia di Legend of the Mystical Ninja nel vostro impolverato ma fedele Super NES, è probabile che ci penserete con affetto. Mentre tutti si sforzavano di scimmiottare Mario World, The Mystical Ninja aggiungeva un pizzico di corsa in più, qualche chiacchierata come nei giochi di ruolo, alcuni sottogiochi (ma non platform), fondendo il tutto in un'ambientazione tipo Giappone antico: bizzarra ma tipicamente nipponica. Il risultato era un gioco che mostrava più fantasia in un solo livello di tutti gli altri giochi in circolazione al momento. E ora ecco la versione per Nintendo 64.

A prima vista Goemon sembra un clone di Super Mario 64. Controllate un personaggio tipo cartone animato che

Non bastava aver creato un adventure perfettamente in linea con lo stile di Mario 64: Goemon vi da la possibilità di fare una bella scazzottata, tipo Super Punch Out!, con dei robot giganti. Nel gioco, il vostro eroe prende le fattezze di Impact, un mega robot grosso quanto Godzilla. Non si devono seguire le regole della boxe classica (e corretta) visto che un campionario di pugni, calci e colpi vari è a disposizione del giocatore, nel più classico stile picchiaduro (ovvero, premere i tasti all'impazzata).

... della seconda canzone di Goemon nel ... trasformate in Impact. Più metallico ... otrebbe essere un momento nel gioco ... i piedi per terra...

3. Prima di tutto dovete aumentare la vostra energia facendo in mille pezzi lo scenario. Occhio alle fosse giganti e anche ai ponti. Saltate o vi schiantate!

4. Ecco il vostro primo avversario. Inizia con 1.800 punti di energia, e dovete levarglieli tutti. Non è così facile, visto che voi ne avete solo 500, ma un buon artigiano non dà mai la colpa ai propri attrezzi.

5. I combattimenti di Impact possono essere molto tosti, quindi fate attenzione. Finché non conoscerete bene le sue mosse, colpite il nemico con le medaglie: è una buona maniera di far scendere la sua energia. Se siete a corto di medaglie ricordatevi che colpire con un pugno un missile o un ombrello (invece di sparare) vi farà guadagnare cinque medaglie.

A proposito dei boss...

C'è un po' di tutto: boss a metà strada, boss di fine livello, boss che sembrano dei boss, ma che in realtà non lo sono... In Goemon non troverete il solito schema livello-guardiano-livello. Non fraintendeteci, però: i boss ci sono e sono un buon test per i vostri riflessi e la vostra abilità. Soprattutto lo sarebbero se non vi fornissimo questi due o tre suggerimenti...

Questa è una bella trovata: combattere sul dorso di un drago gigante cinese. Il vostro avversario non è troppo complicato da battere: dovete solo darci dentro quando smette di girare vorticosamente, ma attenti a non cadere dal dorso del drago.

Eccoci qua: una bambola gigante che si trasforma in un mostro meccanico con artigli metallici. Il piccolo cicciabomba Ebisumaru è la soluzione in questo caso. Usare la sua telecamera può svelare il cuore pulsante del robot che poi può essere colpito da Goemon con le medaglie. Facile, a patto di muoversi velocemente per evitare i colpi d'energia lanciati dal vostro nemico.

Un robot fantasma vestito come un'infermiera, questo è proprio il massimo! Correre, correre e correre: finché vi muovete, riuscite a evitare i dischi verdi d'energia che vi vengono lanciati contro. Ma ricordatevi di buttare un occhio ai dischi rossi: dovete rispedirglieli per fargli sentire il gusto della sua stessa medicina.

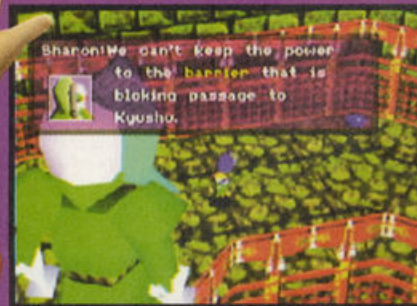
Usate la mappa sullo schermo per evitare di perdervi. Non dovreste comunque avere problemi a orientarvi.

corre liberamente in un mondo in 3D. Ma la similitudine termina qui (beh... almeno per un po'). Sì, ci sono vari "livelli platform", ma a differenza che nel titolo di Mario (dove questi ultimi erano la base del gioco), in Goemon si inseriscono in un concetto più ampio di gioco. Ci sono quattro personaggi con cui giocare, ognuno con armi e poteri speciali, c'è un gioco di boxe tra robot giganti completo di tutte le mosse speciali, ci sono una miriade di segreti da scoprire, e c'è una storia veramente folle, che soltanto una mente malata giapponese poteva ideare. Il pregio di Mystical Ninja è che riesce a dare il senso delle dimensioni. Per raggiungere un luogo, dovete letteralmente camminare fino a lì, e il viaggio stesso diventa un'avventura. Potreste esserci abituati se avete giocato ai classici giochi di ruolo, ma grazie alla grafica 3D c'è un mondo veramente enorme all'interno della cartuccia. E non è neanche un semplice susseguirsi di mostri di fine livello. In certi posti troverete solo suggerimenti su cosa fare in seguito, in altri dovrete affrontare un paio di sottogiochi e dare al vostro eroe nuove armi o abilità. È l'azione di

Uomo nudo incappucciato cede plasma!

Molto probabilmente la parte più paurosa del gioco è quando visitate l'Indovino che potete incontrare in buona parte delle città e dei villaggi. I suoi suggerimenti possono essere utili se siete bloccati, ma il fatto che abbia le sembianze di un nano panciuto con un cappuccio a punta e che ruota su un pupazzo di paglia fa venire i sudori freddi! E non è tanto strano nel mondo di Goemon...

Ma che diavolo c'entra il plasma con la predizione del futuro? Comunque sia, l'Indovino vi è utile per sapere cosa dovete fare, e poi costa pochissimo. Non siamo per niente convinti, però, di quelle statue danzanti.

Aiuto! Una gru meccanica acchiappaoggetti (stranamente nota in Giappone con il nome di acchiappa-UFO), ma dentro a un castello. Eh sì, questa è roba normale. Se riuscite a vincere, Ebisumaru avrà una nuova telecamera.

Gli alieni sono un modesto intralcio nell'avventura di Goemon, ma almeno portano con loro il pubblico che ride fuoricampo, come nelle situation comedy, alle loro barzellette. Curioso.

Allora, ci rifiutiamo di credere che sia un comportamento normale, anche in un videogioco, correre dentro un armadio gigante raccogliendo caramelle e cercando di evitare lo sguardo di una testa gigante che dà un'occhiata ogni tanto!

Posso vedere casa tua da qui!

I misteri da risolvere non sono proprio cervellotici, ma vi terranno comunque impegnati. Seguiteci e scoprirete come fare in modo che Sasuke, il ninja meccanico, possa unirsi alla banda.

1. Otterrete il piccolo robot esperto di bombe abbastanza presto nel corso del gioco, ma non funzionerà senza le sue batterie, e non otterrete queste batterie senza la macchina fotografica speciale di Ebisumaru, e per averla dovrete raggiungere il Ghost Toys Castle (Castello dei Giocattoli Fantasma)...

2. Dopo che avrete preso la macchina fotografica gli abitanti del villaggio vi daranno delle informazioni che vi condurranno a un'oasi nel deserto. Qui troverete la prima batteria.

3. Fate il percorso a ritroso e salite su una collina fino a un santuario con un albero gigante. Immaginate che bella foto potreste fare da quassù!

4. Facendo una foto scoprirete la seconda batteria, così Sasuke avrà tutta la sua energia. La sua abilità nel lanciare le bombe sarà fondamentale per aprire l'entrata al prossimo tempio.

Goemon a svilupparsi intorno alla storia piuttosto che il contrario, e non sapete mai cosa vi aspetta dietro l'angolo, anche perché la storia è talmente fuori di testa che se apparisse all'improvviso un verme gigante e si mettesse a lavorare a maglia, probabilmente scrollereste le spalle e comincereste a cercare il prossimo punto per il salvataggio del gioco. A livello puramente tecnico Goemon soffre il confronto con Mario 64. La telecamera funziona praticamente nella stessa maniera della Lakitu-cam di Mario (solo che in questo caso è invisibile), ma ci mette un po' per mettersi nella posizione preferita, che è sempre dietro il giocatore. Potete far muovere la visuale intorno al giocatore ma non potete bloccarla, quindi dovrete avere un approccio più attento al gioco. Dovete magari aspettare qualche secondo per avere la migliore visuale nei salti particolarmente difficili e, nelle fasi più impegnative (tipo una marea di piattaforme fluttuanti nell'aria), la vostra visuale salterà come le ragazzine ai concerti dei Boyzone. Fortunatamente queste fasi sono rare, quindi non dovrete preoccuparvi di non avere una buona visuale nello svolgersi dell'azione. Se imitare Mario fosse l'unico scopo di Goemon, la grafica 3D creerebbe più problemi di quanti non ne crei in realtà. Si possono riscontrare le solite anomalie da grafica poligonale qua e là, e ogni tanto potreste maledire la telecamera, ma in fondo il risultato è funzionale. Se aggiungete tutte le altre componenti del gioco avrete invece in mano un'avventura 3D completamente diversa da ogni altro platform. Se vi state domandando come sarà Zelda quando finalmente apparirà, potremmo azzardare una previsione: forse sarà per molti versi come Mystical Ninja Starring Goemon, solo un po' meno buffo. Non fatevi fregare da chi vi dice che questo è un gioco di ruolo, perché non lo è: è un'avventura d'azione molto simile a Mario 64, e il suo punto di forza sta più nell'enorme fantasia e immaginazione onnipresenti che nel fascino del suo protagonista. E, soprattutto, inizia a mostrare le potenzialità del Nintendo 64.

Non si arrenderà mai, non importa quanto proviate a convincerlo. Provate con le legnate.

Dovete girovagare un bel po' in Goemon, ma lo scenario è veramente carino e ci sono sempre cose da raccogliere o da fare a fette. Annoia raramente.

È proprio un bel piano...

Non è nuovo nei videogiochi avere degli alieni che vogliono invadere la Terra, ma se vengono con l'unica intenzione di trasformare il pianeta in un palco per le loro performance musicali, è meglio sentire un medico. Infatti la storia di Mistycal Ninja è così assurda che, per una volta, in redazione invece di lamentarci della noia delle trame di certi giochi ci troviamo a guardarci attoniti. Prendete questi esempi e vedete se ci trovate un qualche senso.

Un UFO gigante attacca il castello dove vivono i nostri eroi. Tutti dicono che è a forma di pesca, ma non lo è.

Ebisumaru sembra quasi nudo quando lui e Goemon vengono sbattuti fuori da uno locale del posto.

OK, i soliti tipacci cattivi qua e là ...

...ma che diavolo sta succedendo qui?!!

GOEMON	
VERSIONE RECENSITA	N64
GIOCATORI	1
DA	Konami
PREZZO	139.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Personaggi superbi, e scenari che raramente si assomigliano. Ben fatti anche i nemici. 92	Sonorità tipicamente giapponesi si mischiano al pop, con ben due canzoni complete! 87	I problemi di precisione della telecamera gli impediscono di eguagliare Mario 64. 86	Un'avventura di dimensioni accettabili che sembra superare i limiti delle cartucce. 89	89

IL GIUDIZIO Un'avventura d'azione in 3D che non fa notare i piccolissimi problemi tecnici grazie al divertimento che offre.

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

La gente che ha creato Sonic ci regala un gioco che sembra ispirato all'Inferno di Cristallo.

Potere ai fiori!

Un giorno, ce lo sentiamo, arriverete alla fine di un livello senza dover affrontare un gigantesco boss. Ma oggi non è quel giorno. I quattro livelli di Burning Rangers terminano tutti nella maniera tradizionale. Il guardiano del primo livello si può descrivere come un grande narciso che sputa gas.

Malgrado la libertà 3D del resto del gioco, contro i boss siete bloccati.

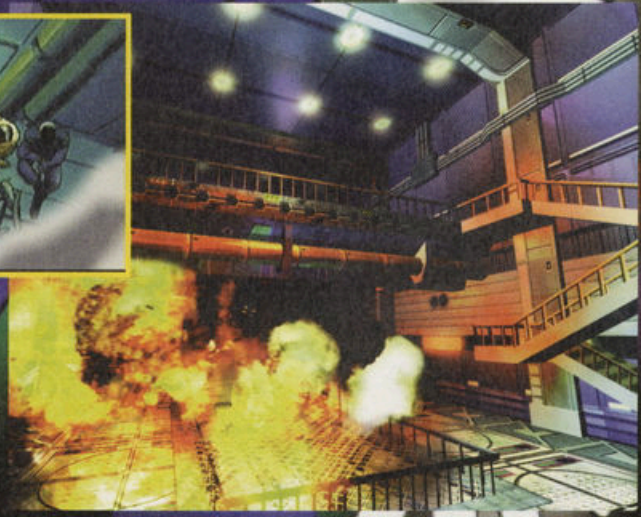
I fiori non sono profumati! Questo sputa delle nubi di acido tossico.

Continuate a girargli intorno aspettando le classiche pause durante gli attacchi.

Caricate il vostro estintore e spruzzate un bel po' di schiuma fra i petali...

Nella sezione sott'acqua, anche se non c'è ossigeno, potete sopravvivere con le bombole incorporate nel vostro vestito.

(Sopra) Effetti di luce in tempo reale e una grande immaginazione rendono questo gioco uno dei più belli da vedere sul Saturn.

BURNING RA

Finalmente arriva il segretissimo gioco del Sonic Team! Ma è tutto fumo o c'è anche l'arrosto?

Non ci sono molti sviluppatori di giochi che attraggono una schiera di fan come quella del Sonic Team della Sega. Oltre a mettere il porcospino sulle copertine dei fumetti e sulle valigette per il pranzo in tutto il mondo, ci hanno anche dato NiGHTS, un gioco che ha visto un successo di pubblico ancor maggiore del già buon successo di critica.

Un tale rispetto è dovuto e comprensibile soprattutto quando si creano giochi ricchi di nuove idee e con una grande longevità. Burning Rangers, che si pensa sia l'ultimo titolo del team per il Saturn prima che inizi a lavorare per la nuova console Katana,

...quindi trasportatevi col vostro jet-pack in una zona fuori pericolo.

Fate finire il suo regno di terrore biologico. Adesso vi attende il pesce meccanico!

(Sopra) Come in Sonic, quando perdete i cristalli è impossibile recuperarli tutti.

(Sotto) Distruggere le bombole del gas causa delle incredibili esplosioni. Spegnete questo incendio stando lontani.

Come essere un Burning Ranger

Volete spegnere incendi in grosse stazioni spaziali nel futuro? Sembra un po' più eccitante che cuocere hamburger, che ne dite? Bene, questo è un box di utilità pubblica, che usa il training mode del gioco per farvi capire cosa è richiesto per essere membro della più importante squadra di protezione e soccorso della Terra.

Non potete realmente volare, ma il jet-pack vi permetterà di fare dei lunghi salti.

Potete caricare il vostro estintore per lanciare questo globo spegni-fiamme.

Interruttori eh? Premeteli e un intermezzo vi mostrerà quale porta avete aperto.

Quando sentite un sibilo fate un salto indietro per ripararvi dall'esplosione che seguirà.

I cristalli sono, come in Sonic, la vostra forza vitale. Se venite bruciati li perderete e li dovrete raccogliere nuovamente.

Avrete bisogno dei cristalli anche per teletrasportare i civili rimasti prigionieri delle fiamme.

Okay, e il PAL?

Con l'uscita fissata per maggio e senza nessun segno della versione PAL abbiamo deciso di recensire la versione di Burning Rangers, completa, giapponese. Per cui, quali differenze ci saranno fra la versione giapponese e quella europea? Solo una, molto importante, che siamo felici di riportare. Durante il gioco venite riportati da un taxi super tecnologico al quartier generale. Ovviamente, nella versione da noi giocata il parlato era in giapponese ma alla Sega stanno registrando una versione inglese. Per questo motivo vi consigliamo di aspettare la versione europea di Burning Rangers.

NGERS

cerca di essere un po' diverso da qualsiasi altro gioco in giro. Sicuramente potrete vedere l'influenza sia di NiGHTS che di Tomb Raider nell'aspetto di quest'ultimo lavoro, ma l'idea base di combattere contro il fuoco nel lontano futuro, in un ambiente completamente 3D, unita a degli stivali jet per il controllo, dà una buona impressione di originalità. Con i suoi personaggi in stile manga e la promessa di una grande quantità di fuoco, Burning Rangers è un gioco che vi coinvolgerà. Prendete il controllo del ragazzo con la frangetta, Lead Phoenix, o della nuova spice girl Tillis (che indossa gli stivali turbo), catapultatevi nell'inferno del primo livello e vi entusiasmerete a scaricare la vostra arma spegnifiamme su tutto ciò che vi sta intorno. Oltre a sparare dovrete anche raccogliere dei cristalli che vi permetteranno di salvare le persone intrappolate nelle fiamme riportandole alla base, e trovare degli interruttori per aprire le porte bloccate di ogni livello. È una trama molto semplice ravvivata dall'esplorazione, che dovrete fare nello stile di Lara, e dalla costante minaccia di esplosioni di fuoco da ogni muro. Anche se il concetto del gioco è molto semplice, i controlli non sono così immediati. La telecamera si muove continuamente come un saltimbanco alla fiera, creando delle situazioni del tipo "Eh? Dove cavolo sono?" quando si gioca per le prime volte. Fortunatamente, i comandi diventano più maneggevoli con un po' di pratica e, in realtà, si dimostrano essere uno dei punti di forza del gioco, permettendo al vostro ranger di salire su alte piattaforme o di fare dei salti mortali all'indietro per evitare le fiamme. La telecamera, però, è sempre un problema. Potete girarla di 90° usando i pulsanti anteriori, ma il gioco diventa frustrante quando decide di girare di sua iniziativa, cambiando prospettiva improvvisamente e invertendo i controlli. È un'attitudine di cui fareste volentieri a meno soprattutto quando siete circondati dalle fiamme. Insieme al salto automatico, che vi fa saltare quando raggiungete il bordo di una sporgenza, questa caratteristica causa una preoccupante mancanza di precisione: un brutto difetto per qualsiasi gioco di piattaforme 3D. Qualche difetto della grafica, inoltre, non aiuta. I poligoni che creano gli ambienti 3D spesso scompaiono e riappaiono distraendo dal gioco. In un certo senso, è un indice di quanto i livelli siano complicati. Il design delle installazioni futuristiche mostra una grande immaginazione e varietà, passando da magazzini cavernosi a grandi riserve d'acqua collegate da condotte. Aggiungete anche delle luci d'atmosfera e una grande attenzione ai dettagli, e vi verrà una gran voglia di esplorare. Tuttavia non possiamo fare a meno di pensare che il Sonic Team sia stato un po' troppo ambizioso nel progettare livelli che non possono essere visualizzati al loro meglio. Vale comunque la pena adattarsi alla grafica un po' scattosa per giocare a Burning Rangers. Il Sonic Team ha messo un'incredibile dose di tensione nel gioco, facendo in modo che il fuoco rappresenti una continua minaccia mentre vi avventurate per il livelli. Incendi scoppiano ovunque, mentre la tensione cresce e le fiamme esplodono dai muri e dai pavimenti della stazione spaziale danneggiando seriamente la vostra tuta, già che ci sono. Potete intuire quando sta per esserci un'esplosione dai bagliori rossi e dai suoni sibilanti che la precedono e, se siete abbastanza veloci, potete saltare indietro e fuori dal pericolo prima di sistemare tutto col vostro estintore. Lo spavento di essere sbalzati in aria dalle fiamme rende il gioco molto intenso e significa anche che non potrete mai eliminare completamente il fuoco dai livelli. L'elemento sorpresa del fuoco nel gioco è incredibile, ma è un peccato che il modo in cui lo dovrete affrontare non richieda troppa strategia. La pistola-estintore incorporata nel vostro vestito mira automaticamente e si comporta nello stesso modo di fronte a tutti gli incendi e gas chimici. È solo questione di girarsi nella giusta direzione, mantenendo premuto il pulsante B per caricare

Caspita, fa proprio caldo

Invece che starsene a scoppiettare allegramente in un posto, il fuoco, in Burning Rangers, non è contento se non quando brucia i muri spedendovi in fondo ai corridoi. L'unico avviso che le cose si stanno facendo calde è dato da un sibilo e dall'arrossamento dei muri. Fuggite subito o dovrete subirne le devastanti conseguenze.

Un bagliore rosso indica che il fuoco sta per esplodere dai muri. Qualcuno ha degli spiedini?

Whoah! Levatevi subito o perderete tutti i cristalli.

Dovrete raccogliere i cristalli velocemente, proprio come un certo porcospino blu.

Le fiamme divampano dai pavimenti, proprio quando meno ve l'aspettate.

Ragazzo del mare...

La grande campagna per i delfini continua in Burning Rangers con molti dei simpatici cetacei nel secondo livello sott'acqua. Sono molto disponibili a darvi un passaggio al livello successivo. Sorridi Flipper!

Anche se non ne siamo sicuri, visto il giapponese, pensiamo che possiate parlare a questo delfino. Sicuramente vi sorride e squittisce abbastanza.

Aggrappatevi alla sua pinna e il simpatico cetaceo vi porterà attraverso un condotto precedentemente insuperabile. Non siete in grado di nuotare controcorrente da soli.

Si parte! Un intermezzo vi mostra il vostro viaggio, nello stile di Jacques Cousteau, attraverso banchi di pesci tropicali prima di uscire dall'acqua.

Ragazzo e delfino in perfetta armonia. Guardate le loro facce sorridenti, sembra quasi che capiscano. Non mangeremo più pesce in vita nostra!

Il jet-pack in Burning Rangers vi permette di esplorare in alto e, generalmente, di allontanarvi. È un peccato che la telecamera non segua l'azione fluidamente, costringendovi a doverla ruotare da soli usando i pulsanti anteriori.

Volate via!

Che noia questi nuovi jet-pack! Potranno anche essere il massimo con i Burning Rangers ma sono difficili da controllare, specialmente quando nove volte su dieci la telecamera cambia posizione improvvisamente. Una volta capito il meccanismo i controlli del gioco si rivelano invece uno dei suoi punti di forza, permettendovi di esplorare le locazioni poste su diversi livelli ed evitare le esplosioni. Questo è ciò che potete fare una volta indossata la tuta per combattere il fuoco.

Con i pavimenti che continuano a crollare dovete saltare in un posto sicuro.

Il vostro estintore può sparare della schiuma contro questa enorme sfera.

Saltate a sinistra per evitare il fuoco dei robot nemici.

I salti aiutati dal jet sono spettacolari.

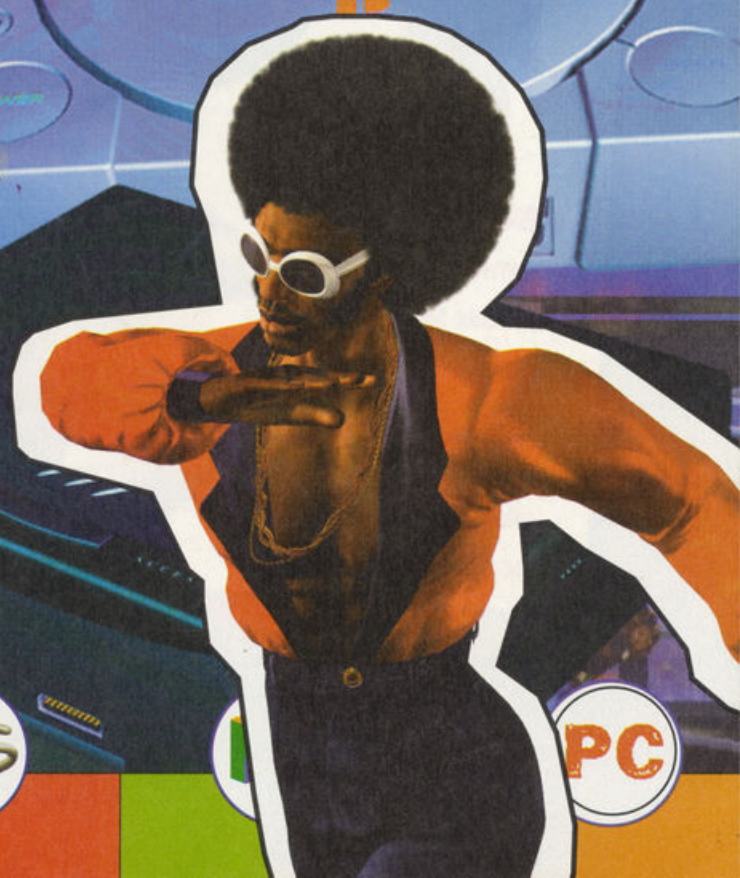
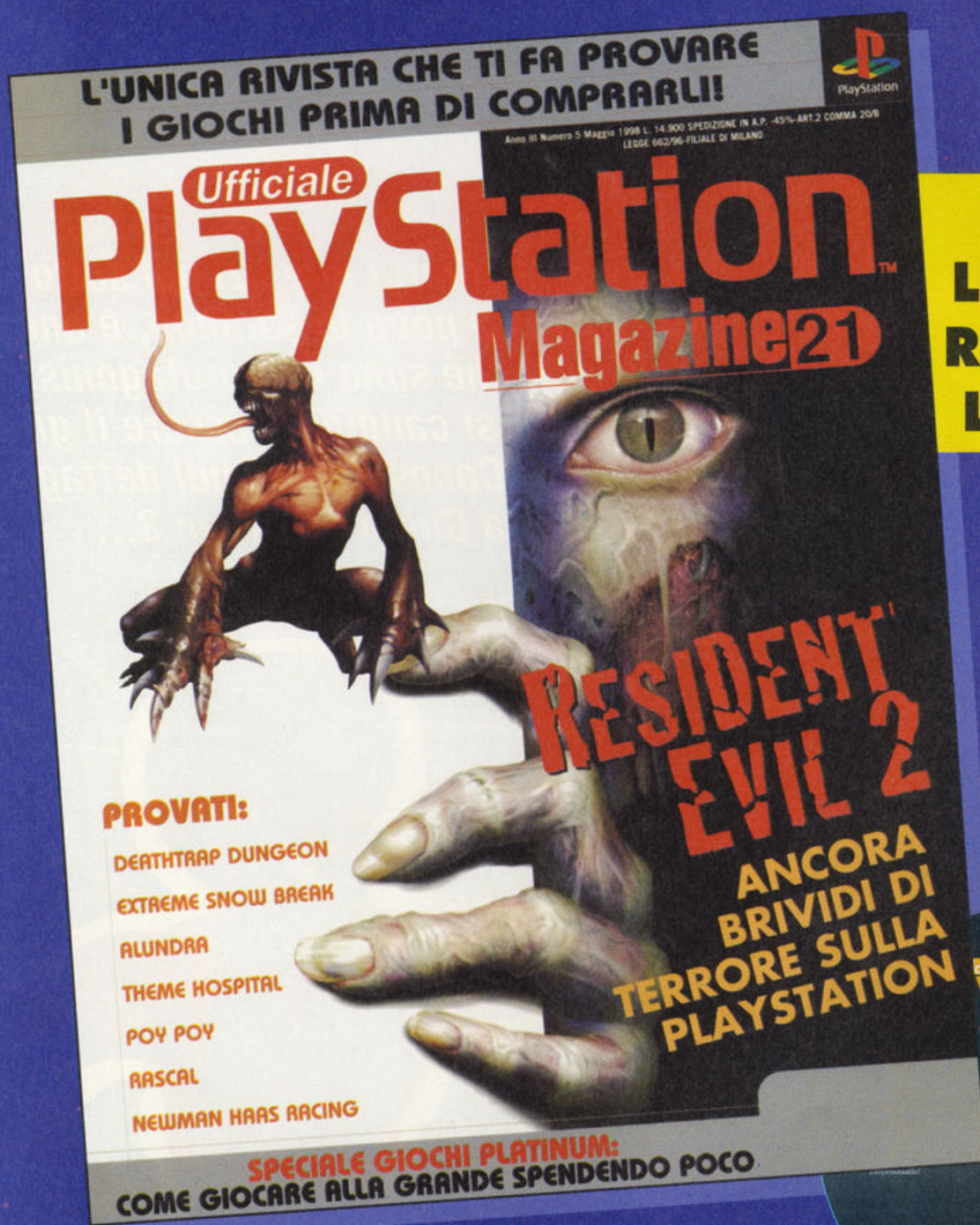
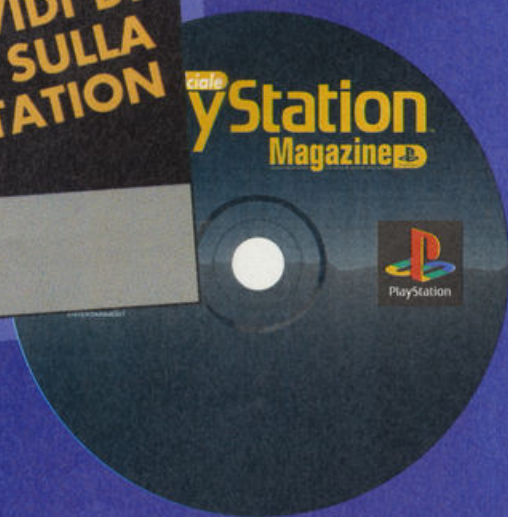
Il salto mortale all'indietro, indispensabile per evitare le esplosioni.

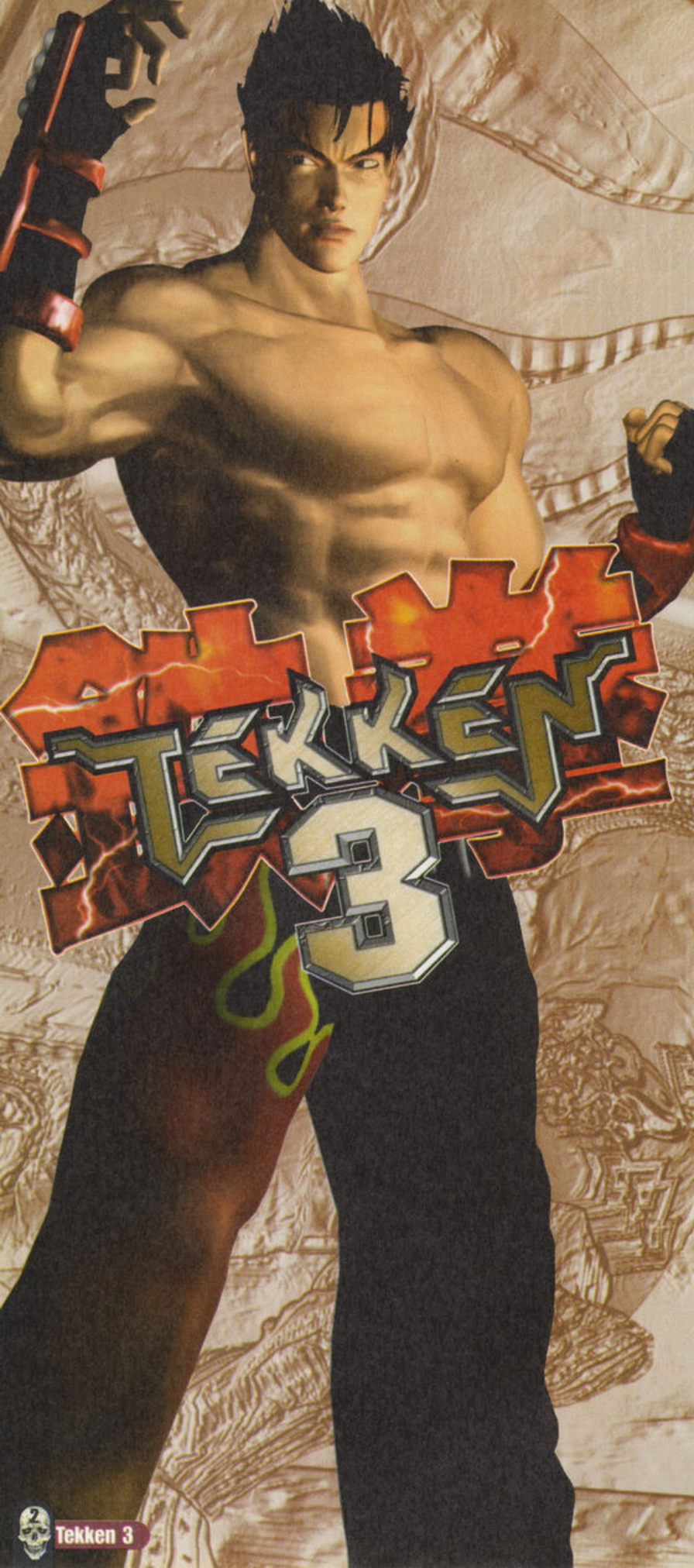
l'estintore per poi sparare il liquido antincendio.
Sicuramente, avere delle tattiche differenti contro il fuoco e le fiamme che divampano senza controllo avrebbe reso la parte principale del gioco, quella in cui ci si batte contro gli incendi, più interessante, no? Per come è, invece, Burning Rangers si riduce a un collezionare cristalli tirando dritto dopo aver fermato un incendio. La varietà è nel differente aspetto dei livelli, che includono sezioni sott'acqua (il secondo), e zone senza gravità (terzo), cercando di mantenere vivo l'interesse. Fortunatamente, per la maggior parte del tempo ci riesce, almeno secondo noi. Da qualsiasi parte lo guardiate, Burning Rangers è uno sforzo un pochino deludente del mitico Sonic Team giapponese. Non siamo riusciti a evitare un po' di rammarico capendo che la giocabilità "a singhiozzo" non sarebbe mai stata così fluida come in NiGHTS. E, nonostante ci siano dei personaggi segreti che potrete avere raggiungendo il massimo punteggio alla fine di ogni livello, non si ha la stessa voglia di rigiocare che aveva invece preso gli innumerevoli giocatori dell'ultimo titolo del Sonic Team. Con questo non vogliamo dire che Burning Rangers non abbia molti assi nella manica: è molto vario, molto divertente e abbastanza difficile. L'idea di combattere le fiamme e salvare altre persone vi attirerà all'inizio, ma una volta iniziato a giocare, oltre al fuoco, non c'è un tale divertimento da mantenervi fedeli alla causa di Burning Rangers. Per finire, è un gioco da 80% più che da 90%, come ci saremmo aspettati. A quando NiGHTS 2?

BURNING RANGERS	
VERSIONE RECENSITA	Saturn
GIOCATORI	1
DA	Sega
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Personaggi in ottimo stile manga e livelli da fantascienza penalizzati da alcuni sfarfallamenti. 84	Continui messaggi dal quartier generale dei ranger e alcune musiche soddisfacenti. 75	Un platform 3D pieno di tensione. Una telecamera poco convincente lo rende meno divertente. 81	Solo quattro livelli, ma davvero enormi. Non aspettatevi di avere la voglia di rigiocare di NiGHTS. 78	81

IL GIUDIZIO Il Sonic Team non è riuscito a battere NiGHTS, ma questo gioco è abbastanza originale.

LA GUIDA
GRAAL
LA MIGLIORE, PIÙ GRANDE E COMPLETA GUIDA AI VIDEOGIOCHI!
presenta...
TEKKEN 3
Vi sono familiari i due tizi qui sotto? No? Beh, fra poco lo saranno, e anche molto, perché sono due protagonisti di quello che si candida a essere il gioco dell'anno. Conosciamoli nel dettaglio nella nostra Guida a Tekken 3...
PC

La rivista ufficiale PlayStation ogni mese in edicola con un CD pieno di giochi da provare subito

Tekken 3
Qui troverete:
• Tutta la fantastica presentazione
• Tutti i boss
• Tutti i segreti
• E molto di più...
La febbre di Tekken 3 ha invaso il Giappone con la forza di un rinoceronte alla carica! Fino all'uscita della versione europea prevista per quest'autunno, vi parleremo in continuazione di questa fantastica conversione per PlayStation, e siamo solo all'inizio! Cosa potreste chiedere di più dalla vita? Nulla, crediamo, quindi preparatevi a entrare nel mondo di Tekken 3.

Tutto

1 La presentazione inizia con un elicottero in volo illuminato in maniera spettacolare. L'oscura macchina volante atterra...

2 ...e notiamo che i suoi passeggeri non sono altri che le forze della misteriosa Mishima Corporation.

8 ...e l'uomo che l'ha ridotto così, Paul Phoenix. Pur avendo 46 anni, sembra in perfetta forma atletica.

9 Di colpo ci ritroviamo in un ristorante cinese, nel bel mezzo di una rissa.

15 La sorridente giovane panda-sitter (non stiamo scherzando) finisce gli altri in stile molto femminile.

16 Veniamo quindi trasportati in una camera criogenica dove troviamo il corpo sospeso di Nina Williams.

22 Prossimo nella lista degli obiettivi di Heihachi, troviamo Eddy Gordo, e lo troviamo nel bel mezzo di una rivolta di carcerati.

23 Con pochissimo tempo per riprendere il respiro, passiamo a vedere un ragazzo di strada coreano, Hwoarang.

La storia di Tekken 3

Per iniziare a narrare la storia di Tekken 3, dovremo fare un salto indietro all'ultimo Iron Fist (Tekken 2). Musica drammatica...

Molti giorni dopo, Heihachi tornò ad affrontare Kazuya, per decidere chi avrebbe dovuto essere a capo dell'Impero finanziario dei Mishima. Heihachi ebbe la meglio e lanciò suo avversario, ormai morto, in un cratere vulcanico. Non sapeva che il potere di Kazuya derivava dal Diavolo in persona. Il demone tentò quindi di entrare nel figlio non ancora nato di Jun Kazama. Jun lo sconfisse e si diresse a Yakushimima per crescere il figlio di Kazuya, Jin. Nel mentre Heihachi formò il Tekkenshu, un gruppo di mercenari che, 15 anni più tardi, avrebbe scoperto il misterioso Dio Maya del combattimento! La madre di Jin Kazama, Jun, narra al figlio la leggenda di Tekken. Temendo cosa possa profilarsi in futuro, Jun gli dice di andare da Heihachi se mai le succederà qualcosa. Il Dio del Combattimento è felice di assecondare questo suo desiderio... Quindi Jin decide di andare a cercare il grande 'H'. Sentendo l'accaduto, Heihachi capisce che Ogre riesce a utilizzare le forti anime degli altri... le anime di Tekken. Jin chiede a Heihachi di insegnargli come poter sconfiggere il Dio del Combattimento, e l'anziano combattente decide di ospitare il terzo King of Iron Fist Tournament per attrarre la mostruosità alata. Quattro anni dopo, 19 dopo l'ultima battaglia, il sipario si apre su Tekken 3...

iniziò così...

3 Nascondete i bambini! È Heihachi Mishima stesso a uscire dall'elicottero.

4 Avvicinandoci al suo volto, ci rendiamo conto di come gli anni di karate lo abbiano aiutato a mantenersi giovanile.

5 Ma non senza età quanto il Dio del Combattimento! Il boss di Tekken 3 è stato svegliato dalle forze di Heihachi.

6 La telecamera torna quindi sul nerboruto settantatreenne, che sorride compiaciuto: ma cos'avrà tanto da ridere poi?

7 Forse perché stiamo per vedere in carrellata tutti gli altri combattenti! In America troviamo un delinquente ridotto alquanto male...

10 Subito il prode Forest Law e suo padre Marshall intervengono a risolvere la situazione.

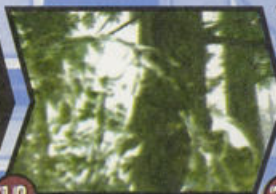
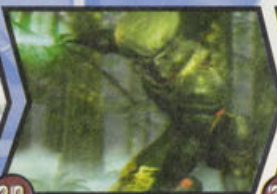
11 Marshall nota i progressi fatti dal figlio sia nel campo delle arti marziali che nel cucinare un bel riso fritto al pollo.

12 Dopo aver visto King che si allena in palestra, vediamo il wrestler messicano salire su un ring per raccogliere applausi...

13 ... quindi, come per magia, ci ritroviamo su un transatlantico, insieme a Xiaoyu e... è Will Smith quello?

14 Un veloce calcio all'indietro manda uno dei gangster a stagliarsi nel cielo al tramonto. Immaginatevi la scena...

17 Mentre la camera inizia ad animarsi e ribollire... mannaggia, comincia a far caldo qui dentro!

18 "Svegliatemi prima di andare via!". L'assassina irlandese si sveglia dal suo sonno durato 15 anni e non sembra felice.

19 Aspettate: cos'è quella strana figura che scende dagli alberi? Potrebbe essere un Predator armato fino ai denti?

20 Ah, no. È solo il buon vecchio Yoshimitsu, il ninja-robot, arrivato dal nulla per aiutare il misterioso Doctor B...

21 Lei Wulong, il super poliziotto in stile Jackie Chan, riesce ad aver salva la pelle per il rotto della cuffia.

24 Guardando attraverso suoi occhi, vediamo i grandi fari di una macchina sospetta.

25 Eccoci tornati con lo specialista del Tae Kwon Do. In realtà è uno studente di Baek Doo San di Tekken 2.

26 Nella prigione... la rivolta è in pieno svolgimento, e il nostro brasiliano è intrappolato contro il muro da alcune guardie.

27 Non sembrano molto contente, comunque, e presto le troveremo stramazzate al suolo grazie a....

28 ... questa vecchia conoscenza. Eddy resta davvero colpito dal suo stile di combattimento, il Capoeira, che inizia a studiare.

29 Con le sgommate e l'odore di gomma bruciata, torniamo al combattente coreano in fuga, Hwoarang.

30 Ecco il momento culmine dell'intro. In una foresta giapponese c'è una strana luce nel bel mezzo della notte.

31 Scopriamo quindi che si tratta dell'eroe del King of Iron Fist Tournament, il nipote di Heihachi, Jin Kazama.

32 Sta soffrendo molto a causa del tatuaggio che sta iniziando a formarsi sulla sua spalla.

33 Guardando verso la luna, qualcosa si intravede per un attimo. È il diavolo? È il Dio del Combattimento? O è solo nebbia?

34 Ecco qui. La presentazione è finita, il torneo sta per iniziare: iniziate a riscaldare i polpastrelli...

Le modalità

Tekken 3 è pieno di nuove modalità per far felice anche chi solitamente gioca da solo, dal Force Mode a scorrimento, fino al bizarro Tekken Ball...

PRACTICE MODE

La brillante opzione di allenamento di Tekken 2 è presente anche in questo terzo capitolo.

ARCADE MODE

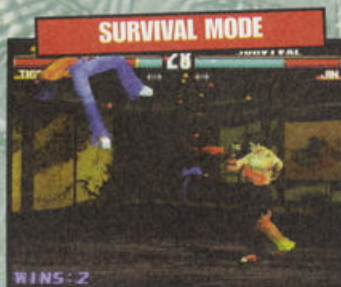
Dopo che avrete svelato tutti i personaggi segreti, il vostro schermo di selezione del personaggio sarà così.

VS BATTLE MODE

Per i neofiti dei videogiochi: la modalità VS è quella dove giocate contro un avversario umano, non col computer.

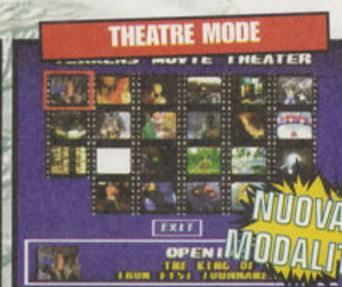
TEAM BATTLE MODE

Eccoci alle opzioni più interessanti. Qui potrete creare la vostra squadra di combattenti preferita.

SURVIVAL MODE

Siete solo voi contro il resto del mondo. Il conteggio delle vittorie è riportato in basso.

TIME ATTACK MODE

L'orologio è il vostro nemico principale qui, insieme ai pugni degli altri combattenti.

THEATRE MODE

I finali dei personaggi possono essere salvati! Mettete dentro il CD di Tekken 2 e potrete guardarvi anche quelli!

NUOVA MODALITÀ! TEKKEN FORCE MODE

È un picchiaduro a scorrimento! Con i personaggi di Tekken! I tipici delinquenti in stile Final Fight vi attendono nel menu delle opzioni alla voce Tekken Force Mode. Anche qui dovrete scegliere il vostro personaggio e guidarlo lungo quattro livelli pieni di soldati della corporazione Mishima. Vi si faranno incontro dalla destra e dalla sinistra, e su piani diversi (alcuni vicini allo schermo, altri più lontani). Alla fine di ogni stage si trova un boss (un altro personaggio del gioco) e una volta finiti tutti i livelli, e collezionate tutte le chiavi, avrete accesso a un nuovo personaggio.

Nel Force Mode potrete usare qualsiasi personaggio.

Alla fine di ogni stage incontrerete un personaggio del gioco.

Vi verranno dati vari bonus dopo aver finito un livello.

Gli uomini di Heihachi vi attaccano sia dalla parte bassa della strada...

...sia da quella più vicina al fondale. E da entrambi lati!

Raccogliete il bonus dell'energia prima di un boss.

NUOVA MODALITÀ! TEKKEN BALL MODE

La cosa più strana mai vista in un Tekken è indubbiamente questa: beach volley uno contro uno, con una novità. Dopo aver scelto il vostro personaggio e aver scelto il tipo di palla (ognuna infliggerà quantità di danno differenti) vi ritroverete in spiaggia a combattere un match piuttosto particolare. Dovrete semplicemente mandare la palla verso l'avversario: se riuscirete a farla atterrare nella sua metà campo, allora il tapino subirà una certa quantità di danno. Se riuscirete a colpire la palla con una mossa molto forte o con una combo, questa inizierà a illuminarsi, ad andare più veloce e a infliggere più danno sull'avversario se questi non riuscirà a difendersi a dovere o a contrattaccare.

I due contendenti iniziano lo scontro piuttosto distanti.

Ma subito le cose cominciano a scaldarsi. Prendi questa, Eddy!

Dateci dentro se volete far danno al vostro avversario.

Questa è la palla più pesante. È lenta e tremendamente dolorosa.

Colpire la palla con funamboliche combo la fa andare più veloce.

Guardate, la palla rimbalza dopo la vostra vittoria!

I Boss

Per questa prima parte del test di Tekken 3, abbiamo pensato di presentarvi i boss e i personaggi nascosti...

HEIHACHI MISHIMA

Nazionalità: *Giapponese*
Età: *73*
Stile di combattimento: Karate Stile Mishima

Il grande 'H' è l'organizzatore di questo terzo Iron Fist Tournament. Diciannove anni dopo aver sconfitto suo figlio in Tekken 2, è tornato, e sembra deciso a sconfiggere il nipote Jin e annichilire il potere del Dio del Combattimento. Poi, si dedicherà alla dominazione del mondo...

(Sopra) Heihachi, affidandosi al suo classico "torci-testa", se la prende con Lei Wulong. (Sinistra) Il replay vi dà una prospettiva spettacolare e drammatica del colpo del KO.

(Sinistra) L'arena di King sospesa sulle montagne non dà al wrestler messicano alcun vantaggio su Mr H.

BRYAN FURY

Nazionalità: *Americana*
Età: *29*
Stile di combattimento: Kickboxing

Parte uomo, parte poliziotto, tutto zombie, Bryan fu ucciso in una sparatoria e fu rianimato dal pazzo Dr. Abel, acerrimo rivale di Boskonovich. Si è iscritto al King of Iron Fist Tournament e il suo obbiettivo è Yoshimitsu, a causa dei suoi forti legami con il sopracitato Dr B.

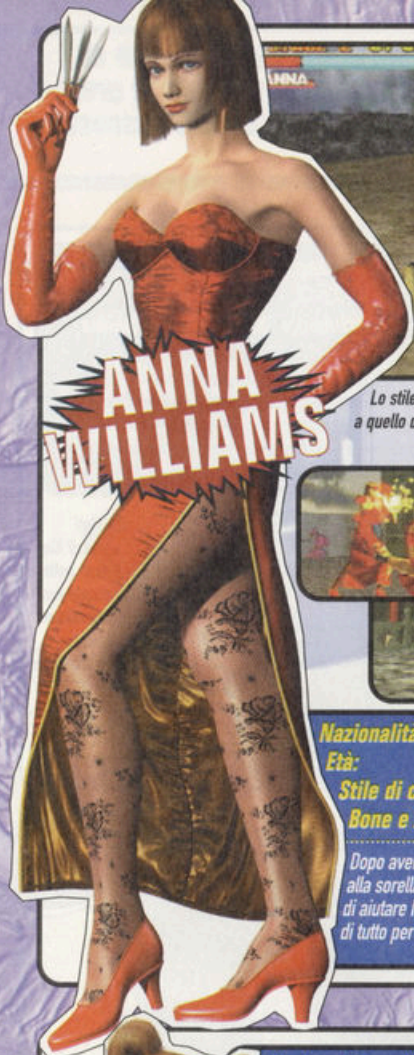
(Sopra) Il potere dei non-morti, eh? (Destra) Le pose di vittoria di Bryan non sono le più dinamiche di Tekken 3.

(Sopra) Bryan è un kickboxer e i suoi pugni sono pari a quelli di Paul Phoenix. (Destra) Bryan odia la forte luce del sole, ma ama i tagli di capelli.

MOKUJIN

Nazionalità: *Mokujin*
Età: *Sconosciuta*
Stile di combattimento: Mimica

Pupazzo da allenamento ricavato da una quercia vecchia di 2.000 anni, Mokujin è scappato da un museo di kung fu quando il Dio del Combattimento è stato risvegliato. Riesce a mimare le mosse di tutti gli altri personaggi.

(Sinistra in alto) A ogni round, Mokujin prende in prestito lo stile di un altro personaggio. (Sopra) Mokujin può essere maschio o femmina, in base al pulsante che avete premuto. (Destra)

ANNA WILLIAMS

Lo stile di combattimento di Anna è molto simile a quello di Nina, con grande varietà di prese, colpi veloci e forti calci allo stomaco.

Nazionalità: Irlandese
Età: 20
Stile di combattimento: Arti marziali Bone e Akido

Dopo avere chiesto di essere ibernata insieme alla sorella per non invecchiare, Anna ha deciso di aiutare Nina anziché combatterla. Sta facendo di tutto per non farla diventare un'assassina.

GUN JACK

Nazionalità: Sconosciuta
Età: 7
Stile di combattimento: Forza Bruta

Il Jack originale fu ucciso nel tentativo di salvare Jane, ora medico ventisettenne che lo ha ricostruito rendendolo una macchina di combattimento ancora più perfetta. È iscritto all'Iron Fist per collaudare il progetto Gun Jack.

Gun Jack ha un terzo "abbigliamento": quello del Jack originale. Riuscire ad averlo è semplice.

I novizi di Tekken troveranno in Gun Jack un personaggio facile da controllare.

KUMA

Nazionalità: animale domestico di Heihachi
Età: 8 (20 in anni da orso!)
Stile di combattimento: Combattimento avanzato da orso

Entrato come rimpiazzo dell'originale orso da combattimento Kuma, che morì di vecchiaia nei suoi viaggi con Heihachi.

Come potete scegliere Devil o Angel in Tekken 2, qui potrete selezionare Kuma o Panda.

Ecco i due piccioncini in un momento cruciale. Anche i loro finali sono pazzeschi.

Per avere la meglio con Kuma o Panda, dovrete fare molto affidamento sui loro uppercut.

JULIA CHANG

(Sinistra) Il repertorio della Sig.na Chang è una commistione di stili, ma soprattutto di calci.

Julia è in realtà una studentessa di archeologia.

Nazionalità: Americana
Età: 18
Stile di combattimento: Varie arti marziali cinesi

Adottata da Michelle Chang, questa diciottenne nativa americana ha intenzione di proteggere il suo paese natale ritrovando Michelle e il suo pendaglio magico. Sospetta Heihachi per la strana sparizione di Michelle, e non le diamo torto.

Nazionalità: Sconosciuta
Età: Sconosciuta
Stile di combattimento: Molto vario

Una novità della versione PlayStation rispetto a quella coin-op è l'aggiunta di Gon, un famigerato dinosauro nipponico che appare in fumetti e in programmi televisivi del sol levante e che ha fatto la sua comparsa anche nelle edicole italiane. Potrebbe ricordare alla lontana Yoshi di Nintendo, ma è molto più abile a dare cazzotti!

NUOVO BOSS!

Non lasciatevi ingannare dalla sua piccola stazza: il suo fondoschiena vi stordirà in maniera non troppo elegante.

La sua corta coda agisce come una spada, colpendo l'avversario per tagliarli le gambe.

(Sopra) Gon può colpirvi anche sulle ginocchia. (Destra) Fa persino le capriole quando vince.

Nazionalità: Sconosciuta
Età: Sconosciuta
Stile di combattimento: Maestro Ubriaco (un po' come Yoshimitsu)

Dr B (che sta per Boskonovich) è uno che si fa giustizia da solo. Molto influente nella trama di Tekken 3, è molto vicino a Yoshimitsu (sia come personalità che in alcune mosse), ed è correlato in qualche modo a quasi tutti i personaggi.

Dr B è veloce nonostante l'età, ma state attenti al suo attacco "alito diabolico".

Dr B possiede due costumi alternativi: una tenuta regolare da laboratorio e una corazza metallica.

(Sopra) Si sdraia sulla schiena quando vince. (Sinistra) Rotolare è un modo per scappare sul pavimento.

Nazionalità: Nessuna
Età: Sconosciuta
Stile di combattimento: Sconosciuto: leggende affermano che assorba le anime.

In una leggenda degli indiani americani, Ogre è una antica creatura spaziale lasciata a vagare sulla Terra in cerca di anime. È il Dio del Combattimento e il motivo scatenante della terza edizione del torneo.

Eccovi l'altra versione. Ha perso il colorito verdastro ma non i muscoli.

OGRE

Una delle pose di vittoria di Ogre lo mostra mentre vola. Veramente impressionante.

I potentissimi pugni di Ogre prosciugano in fretta la vostra barra di energia.

Ecco il pugno della vittoria dal punto di vista di Ogre. È un po' più lento, come vi aspettereste dalla sua stazza, ma la sua forza non si discute.

True Ogre

Sconfiggete il Dio del Combattimento e, prima che riusciate a esultare per la vittoria, Ogre prenderà Heihachi per il collo, lo schermo sfumerà in nero e qualcosa di molto, ma molto più terrificante nascerà: True Ogre è la vera incarnazione della divinità del combattimento.
Dopo aver rinunciato a farsi adorare con le buone, vi si parerà davanti sotto forma di una temibile bestia alata dall'alito di fuoco che farà di tutto per massacrarvi.

(Sopra) Uno degli attacchi più impressionanti (e semplici da fare) del vero Ogre. (Destra in alto) È lento, ma veramente letale. (Destra) Riuscirete a sconfiggere questo gigantesco pipistrello?

Tiger

PERSONAGGIO SEGRETO!

Tiger ha un finale molto divertente, nel quale si agita e balla in una discoteca che ha tutta per sé.

Questo è tutto quello che vogliamo mostrarvi dei finali (bisogna saperseli conquistare: o volevate vederli tutti ora?)

COMBATTIAMO A RITMO DI FUNK!

"Fatemi spazio in pista e sparatemi un bel pezzo afro-funky, che vi faccio vedere io!". Questo è un personaggio di Tekken 3 che manderà in visibilio tutti gli amanti del tipico look anni '70, e farà loro comprare una PlayStation per il solo gusto di poterla controllare!

Questo eccentrico personaggio, Tiger, non è comunque un combattente del tutto nuovo: in realtà è un costume alternativo di Eddy, uno dei personaggi principali, e ne condivide mosse e combo (basate sempre su un'arte marziale derivata dal ballo). È uno dei personaggi più alternativi mai visti in un videogame. Vi riveleremo più costumi aggiuntivi nel prossimo numero.

Eddy e il suo rivale in uno scontro ritmico.

Una delle prese di Tiger vista da dietro.

Ogni combo di danza è davvero uno spettacolo da vedere.

Tiger è sempre molto trendy.

Uno dei suoi attacchi break-dance pulisci-pavimento.

La sua vasta gamma di mosse imprevedibili confonde il nemico.

LA GUIDA
Ragazzi, il tempo delle botte (virtuali) è arrivato! Il mese prossimo proseguiremo nella nostra Guida a Tekken 3: non mancate!
SONY
PlayStation
PC
SEGA SATURN

Se la giocherà alla pari con Ultim@te Race Pro ma probabilmente sarà avvantaggiato dal suo stile da console.

MOTORHEAD

Basta riportare sul PC un tipo di azione in puro stile console per far impallidire gli avversari!

È stato un sollievo scoprire che Motorhead è una vera gara automobilistica (e che gara!). Proprio in questi giorni qui in redazione ci raccontavamo gli incubi che alcuni di noi hanno avuto di recente riguardo a questo titolo, in cui era un omaggio a Lemmy e i suoi amichetti in tour per il paese a spaventare i vecchietti, sbranare poppanti e dilaniarci le orecchie con i lunghi assoli di chitarra del ventesimo bis di Ace of Spades.

Erano solo incubi, per fortuna niente di più. In realtà è una gara più tosta e veloce di una qualsiasi delle schitarrate della band, e soprattutto è parecchio più interattiva. Diciamocela tutta: l'unica interazione che possiamo avere in un concerto dei Motorhead è quella di beccarci una bottigliata tra capo e collo (speriamo che sia birra!) o di spezzarci tre costole in un pogo

La visuale in prima persona è velocissima.

Piloti rampanti

Finire una lega in Motorhead vi darà accesso a una lega più difficile. Quest'ultima comprenderà nuovi tracciati e auto supplementari, e questa volta gli avversari non avranno pietà per un pivellino.

Con una buona partenza vi distanzierete dal gruppo quanto basta per affrontare più liberamente le prime curve.

MEGATRUCCO

Chi non le dà le prende

Come succede in Formula 1 in questi tempi, dove i secondi piloti aiutano i compagni di squadra a primeggiare, anche in Motorhead si possono usare gli altri per vincere, e senza il loro consenso. In un bel maxi tamponamento non esitate a fregare qualche posizione. In curva fate schiantare gli avversari contro i muri tamponandoli: serve per risparmiare i freni e per darvi un certo vantaggio, giusto quanto basta per vincere.

forsennato.
Cimentatevi in qualche sessione piena di sporche tattiche, sgommate fulminanti e di macchine che possono solo esistere nell'iperattiva mente di programmatori che non hanno delle Ferrari parcheggiate in garage, e capirete quanto Motorhead offra in più rispetto ai similari Screamer Rally e Ultim@te Race Pro.
Tanto per cominciare parliamo del divertimento. Le gare di corsa devono certo essere veloci, ma devono anche contenere altri elementi divertenti. Se così non fosse finirebbero per ridursi a una serie di curve che ben presto si imparano ad affrontare senza schiantarsi contro il muro, e poi? Motorhead, quindi, ha una serie di trucchetti da sperimentare e molto da vedere durante la gara. L'intelligenza artificiale degli avversari è realizzata perfettamente. Ogni avversario corre la sua corsa personale. Procedendo nella gara, così, vedremo tamponamenti a catena, avversari che si buttano fuori strada e qualche manovra di sorpasso kamikaze. E tutto questo potete farlo anche voi!
Non ci sono molti giochi per PC in questo momento che prevedono che decidiate di saltare da un'altura solo per vedere tre o quattro macchine che vi volano sopra la testa e si schiantano una contro l'altra alla successiva curva... Motorhead inizia lentamente con una sessione semplificata (due tracciati) e poche auto tra le quali scegliere. Si capisce subito chi

All'inferno!

Grazie a qualche astuto trucco, che non abbiamo intenzione di darvi fino al mese prossimo, si può gareggiare in tutti i tracciati, ambientati però all'inferno. Un altro trucco permette di visualizzare il gioco in prospettiva Grand Theft Auto, ma attenzione: diventa tutto così complicato da mandare molti piloti in escandescenze. Provateci!

Modalità Grand Theft Auto. Il codice di accesso è il nome di un vecchio gioco della Gremlin.

L'inferno è oscuro e demoniaco, con effetti climatici folli e satanici lampi atmosferici.

I livelli cittadini sono pieni di trappole mortali per quelli che in curva schiacciano il freno a caso.

Una sequenza nel tunnel. Sapevate che in questi casi il freno migliore è... un avversario?

vincerà la gara: anche se vi chiamaste Luca Badoer vincereste al primo colpo. Subito dopo le cose cominceranno a complicarsi. Ogni gara di campionato che completerete, classificandovi sufficientemente bene, vi darà accesso a nuovi percorsi e ad altre macchine. I tracciati sono pieni di ostacoli devianti e curve. Vi ci vorranno parecchi giri prima di scoprire quale mezzo vi sia più congeniale per affrontare i circuiti. Le macchine si comportano molto diversamente e dovrete dedicare al gioco parecchio tempo per provarle tutte. Inoltre alcune sono più adatte di altre a certi tracciati. Altri elementi di divertimento derivano dal superbo controllo delle vetture, grazie al quale effettuerete scandalose derapate, manovre forsennate e tutte quelle carognate schianta-avversario che vi farebbero radiare dalla Formula 1.
I programmatori si sono dati da fare anche con la grafica. Ce l'hanno messa tutta per far apparire stupenda la versione non accelerata dall'hardware. È molto fluida, scorrevole e viaggia a una velocità tale che al confronto alcune simulazioni di Formula 1 sembrano arrancare. Con una scheda acceleratrice, poi, gli effetti luce diventano superbi e le texture si definiscono ancora meglio rendendo l'aspetto generale del gioco semplicemente ottimo.
È facile farsi coinvolgere dal gioco e basta trovare qualche tracciato o auto extra per scoprirne la profondità. Ora come ora è il migliore del genere per PC, anche se gli unici concorrenti sono Screamer Rally e Ultim@te Race Pro.

Guardate la macchina azzurra che si mette sulla traiettoria ideale per superare l'angolo: peccato però che non lo farà restando tutta d'un pezzo.

Suonala ancora Lemmy!

La versione PlayStation è sorprendentemente veloce, benché la si possa rallentare sensibilmente aggiungendo altre macchine. L'interazione multigiocatore è stata limitata a due auto con lo schermo diviso in due. È in uscita prima di Gran Turismo, quindi se volete una gara veloce e non volete aspettare l'uscita del grandioso Gran Turismo, fa al caso vostro.

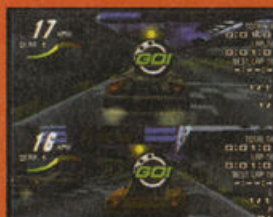
I paesaggi sono molto diversi da quelli della versione per PC, ma altrettanto veloci.

Questi effetti lampo sono stupefacenti quando ci si muove a piena velocità.

La visuale interna è così veloce che fa solo per gli esperti. Provateci...

Anche i replay sono della stessa qualità di quelli per PC.

Se volete ottenere una fluidità maggiore basta diminuire il numero di auto in gara.

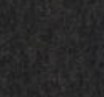
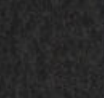
Dividendo lo schermo per la modalità a due giocatori il gioco non rallenta.

Nella modalità a due giocatori sono disponibili da subito tutte le auto e i circuiti.

MOTORHEAD	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	da 1 a 8
DA	Gremlin Interactive
PREZZO	N.D.
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Ha un aspetto migliore della Ferrari nel vostro garage. Effetti luminosi grandiosi. 92	Nessuna schitarrata rock ma buoni effetti e un sacco di musichetta innocua. 83	Abbastanza semplice all'inizio, ma con molto da scoprire man mano che ci giocate. 87	Ci sono abbastanza elementi interessanti e sporche manovre da farvi divertire per un bel po'. 88	87

IL GIUDIZIO Grazie a Motorhead anche sul PC ci si potrà godere una favolosa gara automobilistica in stile console.

LEGGI LA NUOVA RIVISTA
E PER TE GIOCARE CON IL COMPUTER
NON SARA' MAI PIU' LA STESSA COSA.

IN TUTTE LE EDICOLE A SOLE 9.900 LIRE
CON UN CD ROM PIENO DI GIOCHI
DA PROVARE SUBITO SUL TUO COMPUTER

GEX: ENTERT

Dopo essere stato convinto a tornare dal suo precoce pensionamento, ecco di nuovo il nostro caro amico dalle dita a ventosa, con un bel vestito nuovo...

DISPONIBILE PER: PC · PlayStation · Saturn · MD · N64

VERSIONE RECENSITA: PlayStation

Dopo non avere convinto nella sua primissima versione per Play Station, Gex è tornato per farsi quattro salti sulle piattaforme, solo che questa volta è tutto in 3D, ed è pronto a spremere al massimo il vostro talento da "piattaformisti".

Ci sono circa 30 livelli nel gioco (anche se alcuni sono semplici livelli bonus e altri sono battaglie contro i mostri finali), ai quali si accede attraverso una zona detta Media Dimension. Fondamentalmente, entrate in un paio di livelli all'inizio e poi dovete accedere agli altri raccogliendo vari tipi di telecomandi. Per esempio, i telecomandi rossi vi vengono dati se terminate un certo livello facendo un certo percorso, se tornate indietro e rifate lo stesso livello facendo un percorso diverso, vi viene dato un altro tipo di telecomando. Raccogliete abbastanza telecomandi rossi per avere accesso agli ultimi livelli, i più difficili. Raccogliere altri oggetti lungo il gioco è un'altra maniera per andare avanti. A seconda del tema del livello, troverete diverse icone in giro: raccoglietene 20 e vi verrà data una vita in più. Quindi, le icone cambieranno e dovrete raccoglierne 40 per una vita extra. Poi le icone cambieranno ancora e, se ne raccoglierete 50, non solo avrete una vita in più, ma vi verrà data anche la possibilità di raccogliere i telecomandi d'argento. Se raccoglierete in numero necessario questo tipo di telecomandi, avrete accesso ai livelli bonus del gioco, il che non è male. Ed è proprio questa "raccolta" che rende Gex 3D così divertente. I livelli sono ampi e molto diversificati, e il nostro eroe può girare al loro interno come vuole. Ogni livello è popolato da vari

Beh, come si fa? Dove si va? Qualcuno lo sa?

Guarda là!

Visto che ci sono molte locazioni nascoste nel gioco, Gex ha la capacità di guardare tutto intorno a sé, un po' come Lara Croft in Tomb Raider. È una funzione molto utile che vi permette di vedere le parti nascoste dei livelli e vi dà una visuale migliore nei salti più difficili.

Allora, che cavolo è quella cosa lì sopra? Gex si dà un'occhiata intorno.

Di rado i pericoli arrivano da dietro, ma state all'erta.

L'opzione di vista panoramica è utilissima per scovare i bonus nascosti che sono disseminati nei vari livelli.

La stessa visuale è inoltre molto utile per scegliere il percorso da fare verso un'altra parte del livello.

Le battute di Gex sono un po' agghiaccianti, ma per essere un gioco non è male.

E c'è di più!

Come tutti i migliori platform (una tendenza iniziata con Mario), Gex ha delle belle sorprese per quanto riguarda i nemici. Dopo aver ucciso un mostro, dategli un altro po' di colpi, e nove volte su dieci vi darà un bonus. Tenetelo a mente quando incontrerete qualcosa di pericoloso, perché potreste "codarlo" o saltare sulla sua testolina per avere qualche bonus extra.

HEGECKO

Fate a pezzi lo scenario, raccogliete i bonus e andate avanti a sfasciare un'altra parte dello scenario. Facile, no?

Prendere il power-up per sparare è fondamentale, perché il nostro amico diventa praticamente indistruttibile e temuto da tutti.

cattivacci, che però non sembrano mai né troppi né troppo pochi: non potete andare in giro indisturbati, ma non dovete neanche perdere tempo in combattimenti inutili, nemico dopo nemico, e ci sono molte sorprese ad aspettarvi. Una sorpresa involontaria è la maniera in cui il nostro amico risponde ai comandi del joypad. Per poter controllare bene i movimenti di Gex ci vuole un po' di tempo, visto che si tratta di un tipetto un po' nervoso. Può essere molto facile cadere da una piattaforma se non vi siete aggrappati bene, ma se siete fortunati non cadrete troppo lontani e troverete un altro muro a cui attaccarvi. Oltre ad affrontare i nemici menando colpi con la coda, il nostro eroe passa la maggior parte del tempo a fare salti molto complicati, evitando grosse buche con tutto il classico repertorio dei platform.

E, per la barba di Babbo Natale, è divertentissimo! Questo è di gran lunga il miglior gioco di piattaforme 3D mai arrivato sulla PlayStation: migliore di Pandemonium 2, di Pitfall 3D e di Rascal. Anche se all'inizio la piccola lucertola è molto difficile da controllare, con un po' di pratica otterrete ottimi risultati, e presto rimarrete affascinati dal gioco. Non dovete essere per forza dei fan scatenati di platform per giudicarlo ottimo: la velocità e la qualità generale del gioco sono così buone che rimarrete stupefatti. Il personaggio principale può non essere il più bello del mondo, anche se i commenti vocali gli danno un tocco di simpatia in più, ma il gioco rimane comunque avvincente. Non vogliamo certo dire che Gex è alla pari di Mario 64, ma resta il miglior gioco di piattaforme per PlayStation (ed è un affarone per gli amanti delle lucertole). Forza, allora, sparatevi a comprarlo!

Gex dà una prova della sua abilità nelle arti marziali, nel tentativo di impressionare una eventuale lucertolina femmina. Ma smettila Gex, che è meglio.

Ma che bella linguettona...

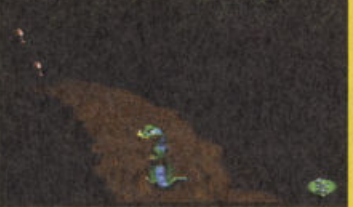
Gex può accumulare power-up e vite extra trovando questi televisori. Quelli verdi gli danno un punto ferita in più, e quelli viola gli danno una vita in più. Per approfittarne, date un colpo con la coda al televisore e poi tirate fuori la lingua per mangiare la mosca che ne esce fuori.

È proprio quello che serve: questo piccolo bonus restituisce una tacca alla vostra barra dell'energia.

Colpite la televisione e poi inghiottite la mosca che ne esce.

E questi televisori sono ancora meglio, perché vi danno una vita extra. Buono!

Stai guardando me?

Ci sono tre maniere per osservare Gex nel corso dell'azione. La prima è Automatic, in cui la telecamera è posta dietro a lui (a un terzo dell'altezza), il che rende facile giudicare i salti e le distanze. In Manual è il giocatore a scegliere la posizione della telecamera: è la vista migliore quando si affrontano passaggi stretti. Infine c'è l'opzione Semi-automatic che, come avrete immaginato, è un mix delle due precedenti.

GEX: ENTER THE GECKO

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	BMG
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA 85 — La grafica è ben fatta, veloce e ci sono dei fantastici effetti luce.

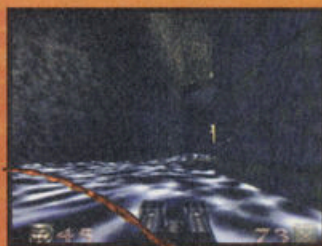
SONORO 65 — Nonostante la voce sia divertente, le battute non lo sono sempre.

GIOCABILITÀ 90 — Il controllo diventa più facile una volta che si entra in confidenza con le tre visuali possibili. Ottimo platform.

LONGEVITÀ 91 — Tantissimi livelli da percorrere e nemici da sconfiggere, quindi la vita di questa lucertolona sarà lunga.

GLOBALE 90

IL GIUDIZIO Gioco ottimo e ben disegnato. Gex è coinvolgente, ha un'ottima giocabilità, ed è estremamente divertente.

I non morti, si sa, sono meglio morti.

Ci sono molti power-up e medipack sott'acqua, come anche molti cattivi.

Questi gamberetti volanti cadranno presto sotto il fuoco di una sparachiodi. Ha!

Non solo questi tipi vi lanciano granate da lontano, ma hanno anche una motosega

QUAKE 64

DISPONIBILE PER: PC — VERSIONE RECENSITA: N64

Diciamo che il Nintendo 64 è tra le macchine compatibili con Quake... Un giorno forse anche la PlayStation avrà la sua versione di questo gioco.

Eccolo finalmente, ed è veramente grande! Una versione perfetta di Quake per N64! Esultate gente!

(Estrema sinistra) Pezzi di corpi gialli spiattellati ovunque. Splatter? (Sinistra) Ammazzate 'sti mutanti, pistolero! (In alto) Mangiate un po' di piombo, brutte specie di rane!

Ebbene sì: è proprio il grande Quake. Solo che non gira su un supercomputer extra-veloce mega-costoso, ma (evviva evviva!) sul vostro "normalissimo" Nintendo 64!

Quake è un gioco sensazionale sotto molti punti di vista, non ultimo il fatto che si tratta proprio di Quake. QUAKE, porca miseria! Il gioco in 3D più atteso e più grandioso mai inventato! Questo è il gioco che ha tenuto incollati al video i possessori di PC per mesi, con gli occhi sgranati e le mascelle appoggiate alla tastiera! E poi non ha l'aspetto di un gioco per Nintendo 64. Forse è meglio andare con ordine, quindi inziamo proprio dal caricamento della cartuccia. Allora, all'inizio del gioco vi trovate di fronte a una versione di Quake pura e fedele. Passata la schermata sul livello della difficoltà, come anche l'opzione di giocare uno qualsiasi dei quattro "episodi" (ognuno ha otto livelli), venite sbattuti subito nel primo livello del primo episodio, che è PERFETTAMENTE uguale all'originale. Le munizioni si trovano alla fine, c'è una porta sulla sinistra, fatto. Però, non è proprio male. Tutto fila estremamente liscio! Cambiate i controlli come in Turok (il movimento coi pulsanti gialli "C", guardarsi intorno con lo stick), e potrete muovervi a vostro piacimento, lentamente o velocemente, senza sobbalzi o problemi.
Liscio come l'olio! Entriamo nella prima porta. O mamma, c'è un pazzo con una pistola! Digrigna i denti e sembra proprio interessato a voi! Ma quant'è carino! Si muove fluidamente e vi spara qualcuno dei suoi confetti. Attenzione! I colpi dei nemici vengono preceduti sul Nintendo 64 da un piccolo flash sulla canna, così potete vedere quando i cattivi fanno fuoco. Molto bello, però

E mettimi a fuoco

Le opzioni base sono impostate per far apparire il gioco nella classica luce un po' soffice del Nintendo 64, per visualizzare le cose in maniera più "realistica" e meno "da videogioco". Beh, scusate se siamo triviali, ma questo È un videogioco e noi vogliamo vedere ogni singolo pixel, grazie! Togliendo il filtro, tutto apparirà mooolto migliorato.

Oooh, che bello. Vedete i nuovi effetti luce del Nintendo 64? Il Quake originale era un festival di colori marroni. Peccato che anche in questa versione i contorni siano sfocati.

Così va meglio! Levate il filtro e ogni cosa apparirà molto più chiara, in maniera atipica per il Nintendo 64. Che vuol dire che non vedete la differenza? Credete a noi!

Multi-player

Scoprite i piaceri del deathmatch! Si possono collegare due joypad per due giocatori che possono rincorrersi e combattere in otto nuovi livelli studiati per l'occasione. Queste costruzioni claustrofobiche hanno nascondigli, nicchie, scappatoie e uscite di servizio. Chi uccide l'avversario vince: è facile! Si mormora che la modalità per due giocatori potrà essere estesa fino a QUATTRO giocatori nella versione finale, ma sono tutte fandonie. Enormi e gigantesche fandonie.

"E dai! Dove ti sei nascosto?". Due giocatori si inseguono all'interno di otto livelli selezionabili in un appassionante deathmatch. Roba tosta.

Era un colpo quello che ho sentito? O erano dei passi? Cos'era quel rumore oltre quella porta? Ho paura. Voglio la mamma. Sigh.

Ah-ah, t'ho beccato! Ora cuccati un po' di piombo dalla mia sparachiodi nel fondoschiena!

Ah sì, tre contro uno... Non è mica tanto corretto! Quake è perfetto per farvi prendere un colpo appena è possibile.

Abbatti il nemico finale!

Ogni episodio termina con un nemico finale da ammazzare. Ecco come smaciullare il primo fetentone...

E UNO! C'una runa alla fine del primo episodio. Passateci sopra e prendetela per completare il livello e terminare la prima missione del gioco. Ben fatto, figliolo.

E DUE! Miii! Non mi avevano detto niente delle intenzioni mortifere di questo mostro di lava! Meglio telare, e in fretta!

E TRE! Correte sulle scale sul retro della sala e salite su queste rampe sopraelevate, attivando i due interruttori.

E QUATTRO! I due elettrodi sono abbassati ai lati del nostro amico. Andate verso la grossa leva con la "Q" per accendere il marchingegno e polverizzare il mostro.

adesso fate fuori il cattivone... Quando viene colpito, rincula indietro e grugnisce. Qualche altro colpo, grazie. Premete il tasto Z fino a quando, in un trionfo finale, il tizio rende l'anima al creatore. Troppo fico, ma aspettate un att... Non vi sembra tutto un po', come dire, "indistinto"? Sono i miei occhi o sembra tutto fuori fuoco? In fondo quel tipo non era proprio ben fatto, no? Era tutto opaco. E che diamine! Questo è un gioco per Nintendo 64, o no? Ma, aspettate...Non tutto è perduto...Si può levare la grafica a 64 bit ? Santa pace, leviamola allora! Lì, sepolta nelle opzioni del video, potete trovare "Filter: On/Off". Premete il tasto Off e PUFF! Tutto torna ad avere i suoi contorni! Così va bene, così è ben dettagliato, questo sì che è un gioco vero, come pochi altri per Nintendo 64! Sì! Ora che tutto appare come dovrebbe (a meno che non dipenda dal vostro televisore: adesso il vostro Nintendo 64 lavora come se fosse un vero PC) bisogna dire che il gioco ha un'ottima giocabilità, la stessa della versione per PC. Vi aggirate minacciosi in cerca della vostra preda. Cos'è quell'ombra laggiù? Un medipack? Delle munizioni? No, è uno Shambler e vi vuole cavare le budella...
Questo è veramente un gioco 3D entusiasmante. I livelli sono molto grandi, spesso con cinque o sei piani di corridoi e scale che si intersecano tra loro. Se prima guardavate una porta posta a un piano superiore

Il motore di Quake fa volare schizzi di sangue, colpi esplosivi e parti di corpi in maniera molto "realistica".

nell'edificio davanti a voi, dopo pochi minuti vi troverete proprio là, a guardare in basso e dire: "Ma io stavo lì sotto poco fa". Ovviamente i livelli sono popolati di nemici intelligenti che vogliono eliminarvi sparandovi, tirandovi granate o cercando di azzannarvi senza pietà uscendo proprio dal pozzo in cui state guardando.
È anche un gioco ben strutturato. Ovviamente è simile a Doom, solo più potente, con la stessa formula "trova le chiavi e apri le porte". Ma la cura nella realizzazione dei fondali, la difficoltà nel trovare le leve e la fluidità di movimento in questi scenari con ascensori, trappole, muri scorrevoli, rende Quake qualcosa di molto diverso. Il joystick analogico, inoltre, sembra fatto apposta per giochi come Quake. Ci si può guardare intorno e muoversi di soppiatto molto meglio che con i tasti e il mouse di un PC.

È un segreto!

Ogni livello ha una serie di stanze e zone segrete, molto spesso piene di power-up. Una volta terminato il gioco, potete passare mesi e mesi cercando in giro i segreti per finire veramente il gioco.

Ma che bella porticina! Ci sono anche dei gradini! Potrebbero esserci delle armi o dei medipack nascosti, o no?

Guardate, c'è un interruttore segreto nel muro! È troppo in alto per tirarlo con la mano, meglio colpirlo con la fedele sparachiodi!

Porca di una miseriaccia! Quelle scale nascondevano un segreto! Guardate come sono rientrate nel pavimento! Porc...!

Una volta che avete raccolto il bottino, le scale si ritirano, intrappolandovi ma svelando un'uscita. Sssi!

Tutto è molto fedele all'originale. Ogni livello è stato riprodotto esattamente (ci sono delle piccole riduzioni da qualche parte, ma saremmo dei fanatici a volerle trovare per forza), come anche le armi e i nemici. Ci sono anche otto nuovi livelli disegnati apposta per la modalità deathmatch (scontro diretto), di cui parliamo in un box. Allora non ci sono limiti alla sue virtù? Beh, onestamente sì... Il solo difetto di Quake è... che è Quake! Esattamente come ve lo ricordate. Forse già lo avete, o ci avete giocato a casa di un amico. Questa è la fedele trasposizione per Nintendo 64, e basta, perciò può sembrare un po' noioso rispetto al divertimento offerto da GoldenEye 007. Non ci sono missioni articolate od operazioni da cecchini, tuttavia ci sono il doppio delle missioni, a loro volta due volte più grandi, e i nuovi effetti grafici rendono le cose un po' meno rozze di quanto erano originariamente. Quake è il padre di tutti i giochi 3D, e l'adattamento per Nintendo 64 è ottimo. L'encomiabile sforzo della versione per Saturn non regge il confronto: sembra uno scarabocchio in confronto a questo capolavoro. Se volete giocare a Quake, questo è il gioco vero.

QUAKE	
VERSIONE RECENSITA	N64
GIOCATORI	1 o 2
DA	GT Interactive
PREZZO	139.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Tende a essere un po' uniforme, ma i nuovi effetti luce danno un qualcosa in più. 88	Dà il meglio degli effetti sonori tipici creando un'atmosfera piuttosto terrificante. 93	Un'enormità di scontri all'ultimo sangue in un complesso di livelli ottimamente disegnati. 88	La longevità è assicurata. Se aumentate il livello di difficoltà potrete giocarci per anni. 91	90

IL GIUDIZIO Molto meglio di Doom, ma superato da GoldenEye per genialità e divertimento. Questo è un gran gioco!

RASCAL

Il nostro giovane eroe si becca una bella ginocchiata dove non vorrebbe. Ooo, se fa male!!

DISPONIBILE PER

Insolente, mostriciattolo, furfantello, mascalzone: nessuno di questi termini riesce a descrivere questo viaggiatore del tempo che sta per salvare il mondo...

Callum Clockwise è sicuramente un caro ragazzo perché è in missione per salvare il padre e, come bonus extra, anche il mondo. Il suo vecchio (Casper) è una specie di scienziato che ha inventato una macchina del tempo, ma una cattivone di nome Chronon l'ha rubata, ha rapito il Prof. Clockwise e ha iniziato a mettere le manine nella storia del mondo.

Callum, o Rascal (o se volete voi, visto che lo controllate), deve viaggiare nel tempo in sei luoghi diversi (ognuno ha un passato, un presente e un futuro) e combattere contro Chronon per poter finalmente liberare il padre ed evitare che il malefico nemico continui ad alterare gli eventi storici dell'umanità.

Fino a qui tutto chiaro, quindi vediamo come si sviluppa questo platform in 3D. Avete una visuale che vi mostra Rascal da dietro mentre corre nelle varie stanze e salta sulle piattaforme nel tentativo di raccogliere i sei segmenti del puzzle temporale necessari per accedere al livello successivo.

I problemi di Rascal nel suo cammino sono essenzialmente legati ai nemici che incontra. Ogni volta che entra in una stanza, ha solo pochi secondi per riflettere prima che appaia l'ennesimo nemico. Il tipo di avversario dipende dal tema del livello in cui vi trovate: ragni e topi infestano il livello del vecchio castello, mentre granchi e pappagalli è ciò che si trova nel livello dei pirati. E qui viene utile la pistola a bolle di Rascal, visto che un paio di colpi (sparati senza neanche una gran precisione) manderanno i nemici, tranne quelli veramente grossi, al creatore. Qualche colpo in più, e anche i nemici più tosti subiranno la stessa sorte. E se la pistola esaurisce le bolle, Rascal può sempre saltare sulle teste dei nemici. La cosa che rende questo gioco molto avvincente è la sua fantastica grafica. L'acqua che sgorga dai muri sembra luccicare, e uno scudo appeso riesce a riflettere i particolari della stanza in cui vi trovate. Non è niente di assolutamente eccezionale, ma questo effetto di brillantezza vi

Io ho il potere!

Mantenersi in vita non è difficile se siete pazienti, ma è molto facile lasciarsi trasportare e diventare imprudenti, perciò occhio a non cadere su qualcosa che vi può far molto male. Se questo vi capiterà troppo spesso, il vostro indicatore della vita (il cuore in alto a sinistra dello schermo) inizierà a perder colpi, quindi dovrete sempre cercare di prendere i power-up per la vita sparsi nel gioco (ce ne sono molti). Attenti a raccogliere ciò che viene lasciato dai nemici uccisi, perché non tutto giova alla vostra salute. A parte questo, buona raccolta...

No! Hai mancato il power-up! Torna indietro e prendilo.

Ecco un altro power-up per la pistola. Per fortuna era sulla vostra strada.

Non ignorate mai i power-up, non importa quanto possano sembrare irraggiungibili.

Ecco dove vi voglio: proprio di fronte a me. Ottimo.

Non è un orologio

Chronon, il perfido usurpatore del tempo, fa varie apparizioni nel corso del gioco. Infatti è il nemico finale e apparirà al termine di ogni livello. Sconfiggerlo non è difficile, ma ci vuole un po' di pazienza visto che non potete spararagli quando volete, ma solo quando abbassa il suo scudo per lanciarvi contro delle strane granate esplosive. Ovviamente, non vi fanno per niente bene, quindi muovetevi in continuazione e state pronti per quando il tizio avrà finito di lanciarvi le granate: fermatevi e sparategli un paio di colpi prima di ricominciare a correre.

Saltare vicino a Chronon non è la maniera migliore di completare l'opera.

Aspettate finché lo scudo non è abbassato prima di fare la vostra mossa...

...e quindi dategli un paio di confettini...

...prima di ritirarvi a debita distanza. Il segreto è la pazienza.

Mi ricorda una mia vecchia zia...

accompagnerà nel corso del gioco.
La Psygnosis afferma di aver realizzato questo gioco per bambini tra gli 8 e i 12 anni d'età. Strano, perché siamo sicuri che potrebbe affascinare tutti gli appassionati di platform in 3D. È abbastanza facile per i ragazzini? Probabilmente sì, ma questi ultimi dovrebbero comunque sapere da che parte tenere il joypad per poterci giocare. È, quindi, troppo facile per tutti gli altri? Non proprio. Ci sono 18 livelli che, anche se non estremamente difficili, vi terranno impegnati fino alla fine. È troppo infantile per una persona sopra i 12 anni? Assolutamente no. Una parte del gioco che riteniamo inadatta al target scelto dalla casa produttrice è quella dell'orientamento all'interno del gioco. Premendo il tasto Select, attivate una mappa che vi mostra dove siete già stati. È molto ben fatta, ma i livelli tendono a complicarsi e ben presto la mappa finisce coll'essere coperta di frecce che indicano le porte che vi fanno passare da una parte all'altra del livello. E non è neanche facile capire dove si trovano le uscite delle stanze: la stanza in cui vi trovate viene evidenziata, ma bisogna guardare con attenzione per vedere le uscite.
Lasciando da parte la mappa, Rascal si rivela un platform veloce ed elegante. Non è tremendamente difficile o complicato, ma giocarci è divertente. Non è comunque un capolavoro e probabilmente si perderà in mezzo a giochi migliori che proliferano in questo genere in espansione.

Rascal salpa in mare aperto nella sezione dei Pirati... e deve combattere contro i più feroci lupi di mare in circolazione.

Salta Rascal, salta! Nuota Rascal, nuota! Arrampicati... e così via, a piacere.

Salvatemi!

Ci vuole un po' per terminare i livelli, e se sbagliate dovete ricominciare daccapo perché la possibilità di salvare è limitata. C'è solo un posto dove poter salvare il gioco, ed è nella casa da dove siete partiti. Entrate nella stanza da letto e troverete uno strano macchinario sul quale camminare per poter salvare il gioco. Non è un problema, ma significa che dovete essere pronti ad affrontare fasi di gioco già superate ogni volta, perché potete tornare a casa solo alla fine di ogni livello (a meno che non vogliate tornare indietro a metà strada, ma non ha senso).

Quando incontrate qualcuno, prima sparate, poi chiedete chi è.

RASCAL

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Psygnosis
PREZZO	108.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Ottimi effetti luce e grafica veloce e fluida. 80	Gli effetti sono molto poveri: solo qualche "Ouch" o squittio per attirare l'attenzione. 45	La visuale può confondersi a volte, ma per il resto è molto semplice correre e saltare. 70	I giocatori che per la prima volta si confrontano con un platform potrebbero giudicarlo una buona prova iniziale. 70	70

IL GIUDIZIO Un platform in 3D migliore della media, adatto a chiunque non si aspetti un gioco indimenticabile.

Liberatevi delle punte per usare il montacarichi.

Continuate a muovervi: gli scorpioni possono circondarvi.

Toglietevi di torno quando questo inizia a rotolare.

Dov'è una mangusta quando vi serve?

DEATHTRAP DUNGEON

Più in ritardo dei treni italiani, il tanto atteso Deathtrap Dungeon è finalmente pronto...

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation (VERSIONE RECENSITA)

I fan dei libri fantasy interattivi hanno votato Deathtrap Dungeon come il loro preferito...

A meno che non sia qualcuno che cerca di puntare una luce nei vostri occhi, siete in un bel guaio.

I libri-gioco fantasy? Erano eccezionali. Mi ricordo di serate passate a giocare un'avventura, riportando le statistiche su un foglio e cercando di barare coi dadi. Mi viene in mente di come giravo la pag.66 per vedere cosa sarebbe successo, ma tenendo ferma la pagina nel caso in cui fossi morto, in modo da tornare indietro e prendere una decisione migliore. E prima che iniziate a urlarmi "Baro!", ricordatevi che è la stessa cosa che salvare una partita e poi ritornare indietro quando già sapete tutto!

C'erano così tanti libri, una serie fra tutti quella di "Lupo Solitario", che è incredibile quanto tempo ci abbiano messo a convertirli in un gioco. Contando però il tempo che hanno impiegato a sviluppare Deathtrap Dungeon, non dovrebbe poi essere una così grande sorpresa. La sorpresa più piacevole è che lo sviluppatore, Ian Livingstone, ha creato il gioco in modo che, invece di essere la solita avventura o il solito RPG che ci aspettavamo, segua il filone sanguinario di Tomb Raider, compresa una formosa eroina come uno dei personaggi. Non dovete per forza impersonare la signorina, comunque, potete anche scegliere Chaindog, il guerriero, che è meno intelligente, ma quale persona sana di mente lo preferirebbe alle dolci forme della giovane Red Lotus? Probabilmente una persona di sesso femminile.

Quindi, con la vostra fidata arma (e non preoccupatevi se non sembra così bella, ne troverete altre nel dungeon) iniziate il gioco. Va subito detta una cosa: questo potrà anche essere un gioco nello stile di Tomb Raider, ma non risulta esattamente alla pari. Il primo problema è che Deathtrap Dungeon

MEGATRUCCO

A prima vista

Il pulsante L2 cambia la visuale in prima persona. Usatelo quando state entrando in una stanza o vi avvicinate a un angolo. Avrete la possibilità di vedere cosa c'è dentro e chi vi stia tendendo un agguato. Potete anche usarlo per vedere se è possibile lasciarsi cadere da una sporgenza.

Con 36 livelli avrete bisogno di ogni aiuto possibile.

Usa le trappole contro di loro!

Il Barone ha costruito il dungeon per catturare gente come voi, ma se siete un po' furbi potete usare molte trappole a vostro vantaggio. Ricordatevi: se può uccidere voi, può uccidere i mostri. Quelle pietre schiacceranno la donna-serpente se starete dietro il punto di impatto.

Noi eravamo inseguiti da questi due pazzi quando è arrivata la ruota. Noi ci siamo mossi, loro no.

Dai! Attirate la pelatona e guardate come si fa tagliare ulteriormente i capelli dall'ascia.

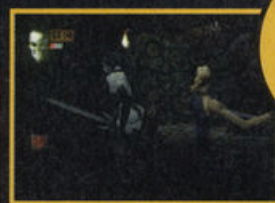
Il serpente sta per avere un'esperienza "pesante".

non riesce a essere molto bello graficamente. Visto che è ambientato in un dungeon non c'è molta varietà nella grafica, anche se le grosse macchine che trovate o le trappole sono fatte molto bene. Non abbastanza da lasciarvi a bocca aperta, ma abbastanza da lasciarvi più che soddisfatti. Ci sono però due punti poco gradevoli: il primo è che il vecchio problema dell'angolo della telecamera 3D torna a presentarsi. La visuale che vi viene offerta non è sempre quella di cui avete bisogno. Questo non crea nessun problema se state correndo in un corridoio senza niente da fare, ma quando siete chiusi in un angolo nel bel mezzo di un combattimento, la telecamera cambia posizione, non riuscite più a vedere i mostri e precipitate nel dramma. È anche abbastanza facile tralasciare certi oggetti perché l'angolo di visuale cambia nel momento sbagliato. Il secondo problema è che una metà delle stanze più grandi è buia. Perché? Qual è il senso? Detto questo, Deathtrap Dungeon è un divertente gioco con enigmi del tipo "premi l'interruttore" da risolvere e un sacco di combattimenti. Potete anche tagliare parti dei vostri nemici...Bello! Con 36 livelli, un sacco di creature, tantissimi segreti da trovare, moltissime armi e magie, Deathtrap Dungeon si rivela una buona conversione dei libri fantasy, e piacerà a molti loro fan. Ora scusate, ma quel bivio di pagina 52 mi aspetta...

Ecco dove si nascondeva Sinead O' Connor.

Spruzzi di sangue e teste decapitate volano da tutte le parti quando combattete contro questi piccoli orchi.

Chi ha bisogno di una vecchia spada arrugginita quando si può usare il lanciafiamme su questi mostriciattoli?

La bella e la bestia!

Red Lotus, una grande assassina e una vera bellezza. Le voci di un trucco per toglierle il vestito sono false.

Chaindog, duro come il muro. È poco probabile che diventi il conduttore di Quark. È forte e combatte bene, ma non è bello da guardare come Red Lotus.

PC o non PC? Questo è il problema.

La versione PC di Deathtrap Dungeon uscirà dopo quella per PlayStation, ma dovrebbe farlo entro poche settimane. Il gioco è più o meno lo stesso, anche se con una scheda 3D noterete una gran differenza nella grafica.

DEATHTRAP DUNGEON

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Eidos Interactive
PREZZO	109.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Begli scenari e mostri, ma l'angolo di visuale è un po' scomodo in certi punti. **79**	Prende un po' dell'atmosfera di Resident Evil in un continuo crescendo di livelli. **86**	Una certa abbondanza di cose da fare e segreti da scovare. **80**	Non elevatissima, ma aumentata dalla necessità di visitare per bene tutti i livelli. **82**	**81**

IL GIUDIZIO Deathtrap Dungeon vi farà venire voglia di rigiocarlo più di Tomb Raider. È divertente ed emozionante.

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

Sarà finalmente la volta buona per le supercar della Electronic Arts? O non è una buona scelta dei tempi?

La politica commerciale a lungo termine di Electronic Arts ha subito un cambiamento. Prima di tutto si produce un titolo di grande successo e abbastanza bello, come FIFA, per esempio, o il primo Need For Speed. Quindi si sforna un seguito notevolmente sottotono rispetto al predecessore, ma che stranamente ha lo stesso successo, anche se viene solitamente accolto con meno entusiasmo.

Quindi, ed ecco la parte migliore, qualcuno alla EA si accorge della caduta di qualità della propria importantissima licenza e decide di allocare più risorse al prossimo capitolo, o di dare una bella svegliata al team di sviluppo. Dopo l'arrivo dei "rinforzi" i programmatori producono finalmente un gioco che soddisfa critica e pubblico, facendo salire i titoli nuovamente al top delle loro categorie. FIFA ha fatto così, e ora è la volta di Need for Speed, arrivato già al terzo capitolo.

È a questo punto che interviene il cambiamento. Ancora una volta una licenza in declino (il passo falso di Need For Speed 2 è stato davvero eclatante) è stata salvata in extremis. Need For Speed 3 è un rispettabilissimo gioco di corse, anche se non particolarmente spettacolare, ma... purtroppo sembra che sia uscito troppo tardi. Oltre l'orizzonte, infatti, cominciamo a intravedere Gran Turismo, il capolavoro annunciato di Sony. Un gioco che vi offre la possibilità di guidare macchine effettivamente esistenti, proprio come Need For Speed (anche se include molti più modelli), e lo fa anche con una grafica sensazionale e un controllo superbo del mezzo, mentre la grafica di Need for Speed 3 non è di certo lo stato dell'arte e il controllo sulle vetture è al massimo discreto. Chi preferirà l'ultima fatica EA al capolavoro Sony?

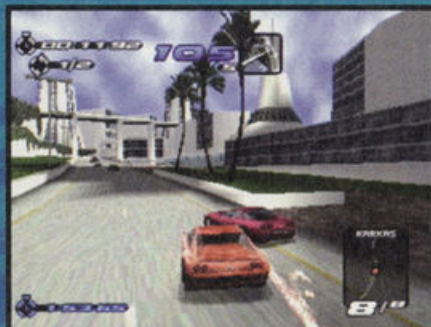
Need For Speed 3, comunque, non è un brutto titolo. Graficamente è davvero bruttino, infatti la grafica non è mai fluidissima, nonostante la bassa risoluzione. Le cose migliorano se lo consideriamo nel complesso. I percorsi, infatti, sono abbastanza particolareggiati, con un spettacolare dettaglio nei fondali, soprattutto nel percorso cittadino futuristico di Atlantica. Certo, i percorsi sono ancora un po' blocchettosi, ma sono una delle poche cose la EA potrebbe vantarsi di aver fatto meglio di Sony. In termini di design offrono senza dubbio un divertimento più spensierato, inclusa una strana arcata rocciosa o la deviazione dietro una linea ferroviaria, per esempio, e più salti di quelli visti in

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation

VERSIONE RECENSITA: PlayStation

Un buon gioco di corse penalizzato dalla agguerrita concorrenza.

Rock o Techno?

Sembra esserci almeno un'innovazione utile fra le opzioni. I musicisti di Electronic Arts hanno incluso in Need For Speed due tipi di musica diversi: rock o techno. Anche se nessuna delle tracce resterà ricordata per la sua bellezza, e alcune siano alquanto bruttine, il gioco vi consente almeno di scegliere lo stile che più vi aggrada. Il settaggio preferito in redazione è comunque OFF.

La larghezza dei circuiti rende essenziale la traiettoria da impostare, ma grazie al cielo non sembra ridurre la possibilità di collisioni.

Fanatici delle quattro ruote

La principale attrattiva della serie Need For Speed è la presenza di potentissime macchine, e la licenza che permette a Electronic Arts di utilizzarle. Bisogna dire che la casa canadese ha sempre onorato la licenza nei titoli della serie, dedicando alle macchine incluse numerose schermate di statistiche e dettagli tecnici, e un buon numero di filmati. Le vetture di questa edizione sono: la Chevy Corvette C5, la Mercedes CLK-GTR, la Jaguar XJR-15, la Lamborghini Countach, la Ferrari 355 F1, la Nazca C2 della Italdesign, la Lamborghini Diablo e la Ferrari 550 Maranello.

Solitamente partirete dalle retrovie, e a causa dei larghi spazi fra un concorrente e l'altro non vi sarà affatto facile raggiungere la testa della gara. A ogni buon conto si può fare: imparate a usare bene il freno a mano, vi servirà.

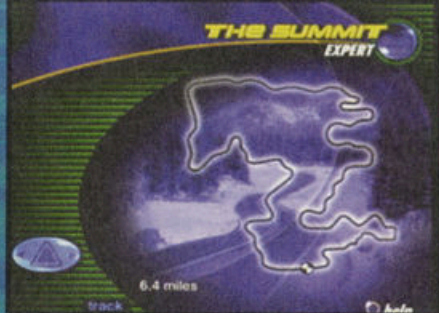
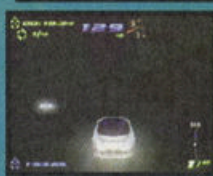
Mmm. Ferrari. Maranello. Ogni macchina è ottimamente presentata nella sezione di immagini del gioco.

Guardate, una Ferrari 550 Maranello... senza vestiti! Date un'occhiata alle statistiche. Roarrrr!

Ma allora ce l'avete con me!

Nella modalità Hot Pursuit i poliziotti vi inseguono intimandovi di fermarvi, cercando di sbattervi fuori strada. Dopo che vi avranno acciuffato, vi lasceranno andare via abbastanza velocemente con una multa, un po' di tempo perso e un avviso di rispettare i limiti di velocità. Non preoccupatevi di farlo, però, poiché in realtà vi stanno solo prendendo in giro. Abbiamo guidato per tutta una gara nei limiti di velocità, sacrificando qualsiasi chance di vittoria, e nonostante ciò la polizia ci ha multato lo stesso. È un oltraggio! Qualcuno chiami il mio avvocato! Già che siamo in argomento, come mai la più lenta jeep della polizia riesce a raggiungere facilmente una Lamborghini Countach? Ma allora ce l'avete con me!

Continuate dritto, andate a sinistra alla rotonda e a destra al prossimo semaforo. Quindi andate... beh, date un'occhiata alla mappa che è meglio.

Hazard! Se doveste andare fuori strada, inoltre, troverete ad attendervi vasti prati finemente dettagliati. In effetti, dopo essersi tolta di dosso un po' di pretese simulative, la serie Need For Speed è diventata immediatamente più divertente. In alcuni punti riesce persino a essere più divertente dello stesso Gran Turismo. Prendiamo le modalità di gioco, per esempio: mentre Gran Turismo si sofferma sul correre in sè stesso, con avversari o contro il tempo armati solo della vostra abilità, Need For Speed 3 contiene anche la modalità Hot Pursuit, che vi metterà contro un avversario, il traffico locale e i soliti piedipiatti rompiscatole dei videogiochi. L'obbiettivo della polizia è quello di fermarvi mandandovi a sbattere, ma mentre tentano di fermarvi, solitamente vi si mettono anche davanti, e spesso consentono al vostro avversario di superarvi tranquillamente. Dopo che i poliziotti vi si saranno messi davanti, toglierveli di dosso sarà davvero un macello. Per fortuna se vi fermeranno tutto ciò che vi faranno sarà una sanzione che vi farà perdere tempo e una ramanzina, e comunque anche il vostro avversario dovrà stare attento. Tutto questo genera un avvicendarsi alla testa della corsa che alla lunga diventa un po' frustrante. Il controllo della vettura è ben bilanciato e non è né troppo leggero né troppo pesante, soprattutto nell'Arcade mode, ma siamo ancora lontani da livelli d'eccellenza. Frenare vi farà scodare e c'è anche un pulsante dedicato al freno a mano, sempre divertente. Purtroppo la scarsa fluidità grafica pregiudica quanto di buono è stato fatto in tutti gli altri campi, riducendo di fatto anche la giocabilità. Inoltre, al contrario che in Gran Turismo, la visuale interna è molto rigida, quindi per apprezzare le sgommate dovrete selezionare qualche visuale esterna. Un peccato, considerando che la visuale interna è quella più veloce e fluida.
Electronic Arts ha finalmente fatto un grande passo in avanti, ma troppo in ritardo: Gran Turismo e il promettente Motorhead sono infatti già dietro l'angolo.

Meglio di GT?

Due cose che sono presenti in Need For Speed e che Gran Turismo non ha sono le condizioni metereologiche e il momento della giornata in cui gareggiare. Purtroppo nessuna di queste caratteristiche migliora considerevolmente la giocabilità.

La grafica in bassa risoluzione simula con difficoltà l'effetto della pioggia e la vostra macchina scivola esattamente come vi aspettereste. Un buon test, dopo che sarete diventati bravi sull'asciutto, ma niente di particolare.

Electronic Arts è particolarmente orgogliosa delle routine di illuminazione dinamica e sembra aver incluso la notte proprio per farne sfoggio nella maniera migliore. In effetti sono gradevoli, con le luci della polizia che illuminano i dintorni nella modalità Hot Pursuit, e con curve cieche nelle buie stradine di campagna. Purtroppo il numero di fotogrammi al secondo visualizzati rovina un po' l'esperienza. Il motore grafico non riesce a gestire troppi effetti di luce contemporanei, quindi se vi ritroverete con due macchine della polizia alle costole il tutto diventerà molto scattoso.

È ora di comprare una PlayStation nuova?

Se avete una PlayStation alquanto vecchia, con un lettore CD alquanto provato (se in pratica le sequenze video filmate a tutto schermo si bloccano) aspettatevi notevoli rallentamenti se non totali blocchi mentre il gioco carica le sezioni di pista. Il gioco si blocca completamente (solitamente mentre correte a 300 Km/h lungo un curvone), e vi lascia disperati sul controller aspettando che decida di ricominciare.
Probabilmente non è stato giusto far presente questo, poiché molti di voi avranno console perfettamente funzionanti, ma quelli di voi che non ce l'hanno noteranno che anche i replay si bloccano, impedendo di vedere intere parti di gara (ma per fortuna non è colpa del gioco).

Eccoci qui, che combattiamo per la vittoria, all'ultima curva del primo tracciato. Ora se solo noi... argh, si è bloccato.

Eccoci 30 secondi più tardi. Non ci siamo ancora staccati dal pad poiché il gioco potrebbe riprendere da un momento all'altro.

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	2
DA	Electronic Arts
PREZZO	84.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Macchine cubettose e in bassa risoluzione, grafica poco fluida e texture granulose. 69	Le voci dei poliziotti sono un po' irritanti, e il rumore dei motori è noioso, ma in media si mantiene su discreti livelli. 80	Ottimo divertimento spensierato. Veloci sgommate, larghi percorsi, salti e inseguimenti. 73	Una modalità a due giocatori molto buona e una difficoltà crescente lo rendono longevo. 71	72

IL GIUDIZIO *È troppo piccolo e troppo in ritardo. Si lascia giocare, ma GT e Motorhead sono una bella sfida...*

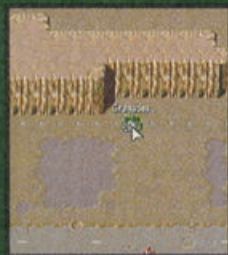
Perfino Megalomania per Megadrive lo eguagliava in grafica, ed era anche più divertente. La struttura là sopra è la vostra base: difendetela a prezzo della vita.

La sequenza introduttiva è parecchio divertente: peccato non si possa dire altrettanto per il gioco.

L'animazione renderizzata dell'introduzione è la parte migliore di Z e ricorda sotto diversi punti di vista quel capolavoro che è Alien.

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation, Saturn (VERSIONE RECENSITA)

Considerando che Bitmap Brothers hanno avuto a disposizione due anni di tempo per preparare la versione Saturn di Z dovrebbe essere davvero un gran gioco...

Z

I robot vengono sfornati dalle vostre fabbriche a intervalli regolari. Il timer vi indica quanto dovete aspettare.

Un pianeta è il teatro delle azioni. Nonostante possa sembrare Saturno, un esame più accurato rivelerà che si tratta di Urano.

Non voglio neanche sapere a chi può essere venuta la brillante idea di questa conversione di Z. Quale logica può aver portato un gruppo di persone, fino ad allora perfettamente normali e razionali, a svegliarsi un giorno e dire: "Ehi, questo gioco due anni fa ha avuto un'accoglienza davvero calda, che ne dite di farne una conversione un po' mediocre per console?". Beh, direi che prevedere che questa conversione di Z sarebbe stata poco stimolante era fin troppo facile...

Per chi non avesse mai visto la versione PC, Z è un misto di azione e strategia, rigorosamente in tempo reale, che segue un po' la scia dei vari Dune II, Warcraft, Red Alert, ecc, senza però quella componente gestionale delle risorse a disposizione, che fornisce spessore e vera strategia al gioco, e che evita che la partita si tramuti in un caos di insulse battaglie senza spessore e strategia. La Microprose aveva già cercato di eliminare questa componente dal suo 7th Legion, ma se non altro questo gioco aveva dalla sua il vantaggio di qualche elemento casuale, che aggiungeva un

Dagli sviluppatori che ci hanno creato classici come Xenon e Speedball potevamo aspettarci molto di più.

Azione più, azione meno...

Sono tante le cose che non sono state incluse in Z che è più facile fare un elenco di quello che i suoi concorrenti sono stati in grado di fare (e in meno di sei anni). La gestione delle risorse è sempre stata un punto di forza dei giochi strategici in tempo reale, così come la grafica tridimensionale dei terreni e le opzioni in quantità. Dark Reign, in particolare, consente addirittura di definire delle coordinate per inviare le proprie truppe lungo percorsi ben precisi. Nel gioco della Activision c'è anche la possibilità di impartire ordini specifici alle proprie unità, come l'invio in missioni di esplorazione, la difesa di un punto e la caccia di nemici nelle vicinanze. Non vi sorprenderà apprendere che Z non comprende nessuna delle sopracitate opzioni. Ma tanto Dark Reign per Saturn non c'è...

Uno dei segreti del successo di Warcraft 2 è la divertentissima modalità multigiocatore. La fase introduttiva è un po' lenta (non si finisce più di tagliare legna ed estrarre oro), ma dopo un paio d'ore la vostra base è uno splendore.
Da lì alla produzione di flotte, di maghi con spettacolari incantesimi e così via, il passo è breve, ed è solo il preludio a una devastante battaglia finale.

Anche Red Alert è stato una pietra miliare nel campo dei giochi in tempo reale, con l'introduzione di missioni complesse, grafica in Super VGA e una modalità multigiocatore molto divertente. Anche se i camion di minerali fanno un po' quello che vogliono (rovinando a volte uno schieramento tatticamente perfetto) c'è così tanta roba da gestire (i missili nucleari, la cronosfera col suo teletrasporto, i ladri con cui rubare denaro al nemico) che il gioco è ugualmente divertentissimo.

Dato che Dark Reign non è riuscito a fare evolvere il genere quanto gli appassionati speravano, il testimone è stato raccolto dai Cavedog e dal loro Total Annihilation. Questo è stato il primo a introdurre terreni 3D, e il posizionamento delle unità è diventato importante quanto il tipo di unità stessa. Energia e metallo si sono fusi insieme, consentendo di trasformare energia in materia, mentre l'ENORME quantità di unità a disposizione lo rende rigiocabile all'infinito.

Il gioco è pieno di utilissime opzioni, come la finestrella di testo che appare ogni tot minuti e il faccione del robot selezionato.

Col mouse potete selezionare, e quindi controllare, un intero gruppo di unità. Attenzione però: non tutti i robot selezionati vengono evidenziati.

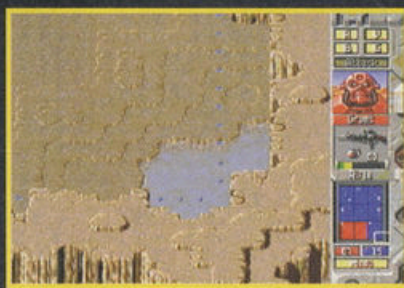
Il radar in basso vi mostra quali territori sono occupati da chi. Il rosso non se la sta passando molto bene.

Delle scenette d'intermezzo spezzano un po' la monotonia dei livelli, ma non sono sufficienti...

po' di vivacità all'azione. Un altro elemento interessante è che la genesi di Z è durata qualcosa come quattro anni: questo è il tempo che è passato prima che il gioco vedesse la luce su PC nel 1996. E in tutto questo tempo, come spesso accade, le voci sul gioco hanno continuato a rincorrersi creando il solito clima di grande attesa. Del resto, dopo tutte le parole e l'inchiostro spesi a tessere le lodi di Z, come avrebbe potuto non essere un gran bel gioco? Beh, pare che potesse. Se poi facciamo una rapida sommettina viene fuori che in totale lo sviluppo di Z per Saturn è durato qualcosa come sei anni! Ci spiace, ma non ci sembra che il fatto di uscire su una console non troppo fortunata giustifichi una conversione così pigra di un gioco già non brillantissimo di natura... Tornando al gioco, la visuale è quella tipica dall'alto. Il vostro obiettivo è semplicissimo: spazzare via il nemico, prendendo possesso mano a mano dei vari settori di territorio che compongono la mappa. Una volta catturata la bandiera di un territorio, assumete anche il controllo dei veicoli degli armamenti e degli edifici che ci sono al suo interno, e che potete utilizzare per le future conquiste. Quello che spicca in Z non sono tutte le opzioni che sono state incluse, ma tutte quelle che mancano rispetto agli altri giochi di questo tipo. I programmatori non hanno neanche lontanamente pensato a una gestione delle risorse (spezie, piuttosto che minerali, piuttosto che oro) o alla possibilità di costruire edifici, riducendo il lato strategico del gioco al solo calcolo del tempo necessario a costruire nuovi mezzi da combattimento. Più territori avete, meno ci mettete a costruire un carro armato nuovo di zecca e, quindi, più rapidamente potete conquistare nuovi territori. Sarà pure un'idea originale, ma un gioco forse ha bisogno di obiettivi più vari e più a lungo termine che non prendere il controllo di veicoli abbandonati: esattamente quello che può fornire lo sfruttamento di una miniera o della legna di un bosco. È inutile: un gioco in tempo reale ha bisogno di strategia ed è proprio questa che manca a Z. Non che la parte di pura azione sia perfetta. Tutt'altro.

Il controllo è frustrante e impreciso ed è difficile muoversi per lo schermo con la rapidità desiderata, mentre l'intelligenza artificiale del nemico a volte lascia un po' a desiderare. Z ha naturalmente un arsenale completo di unità da combattimento: fanteria, carri armati, jeep, ecc., e vi consente di riparare gli edifici danneggiati.

Peccato che, dopo un partita a Warcraft (con il suo sistema di costruzioni da migliorare costantemente, con i suoi incantesimi, con le sue armi sempre nuove), si finisce col trovare noiosa la monotona azione distruttiva che un gioco come Z propone. Certo, le esplosioni sono carine ed è sicuramente divertente inviare un esercito di carri armati a radere al suolo il territorio nemico, ma lo schema di gioco è troppo banale. Venti livelli costituiscono una bella sfida per chiunque, ma i giochi, specie quelli di strategia, hanno fatto così tanta strada dalla prima uscita di Z da togliere ogni significato a questa sua conversione.

Un gioco che ha molto meno da offrire rispetto ai vari Red Alert, Warcraft 2 e Total Annihilation, e non è neanche divertente come 7th Legion, non sembra avere molte possibilità di guadagnarsi un suo spazio. Il gioco è vecchio e la console non è in ottima forma: Z sembra un esercizio di futilità. I giochi del genere per Saturn sono però pochi...

Nello scenario troverete anche piccoli stagni. Peccato che non abbiano la minima influenza sulla partita, a differenza che in molti altri giochi strategici.

Z come Zzz...

Se in 7th Legion i bonus abbondavano, in Z buona parte della strategia si basa sul produrre il più velocemente possibile nuove unità per occupare nuovi territori. Un po' pochino...

Le torrette armate della vostra base sono un meccanismo di difesa micidiale. Gustatevi lo spettacolo, mentre spazzano via intere legioni di fanteria nemica.

Le granate gettate come rifiuti possono essere raccolte e lanciate al nemico con effetti a dir poco insperati. Eccezionale!

Una volta eliminati i conducenti potete assumere voi il controllo di jeep e carri armati. Basta inviare uno dei vostri robot verso il veicolo ed è fatta.

Quando selezionate un obiettivo lontano, vengono anche visualizzati dei waypoint che indicano il percorso che la vostra unità farà per raggiungerlo.

Z	
VERSIONE RECENSITA	Saturn
GIOCATORI	1
DA	GT
PREZZO	N.D.
USCITA	Ora

Voce	Commento	Voto
GRAFICA	È piuttosto colorato, ma i piccoli sprite a cubetti non fanno notizia.	62
SONORO	Musiche ed effetti sono onesti ma non sollevano il gioco dalla sua mediocrità.	58
GIOCABILITÀ	Il controllo è impreciso e non consente di selezionare le unità rapidamente.	50
LONGEVITÀ	È un osso duro, ma vi servirà una bella pazienza per portare avanti il gioco.	53
GLOBALE		52

IL GIUDIZIO Gioco strategico in tempo reale - strategia = noia. Decisamente mediocre.

Salve! Mi vedete lì in basso? Il piccolo tipo con la spada! Ora mi impersonate, e dovete fare a pezzi e squarciare i mostri. Che bello!

I muri e i mobili diventano trasparenti in modo da farvi vedere il vostro personaggio.

Grrr! Oggi mi sento scatenato!

Sognate di fare una strage in un dungeon? Dai, non c'è nessuno che guarda...

DISPONIBILE PER

DIABLO

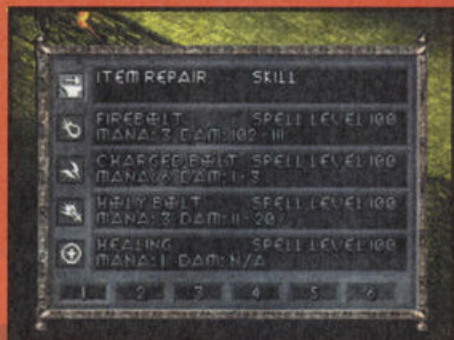
Fatevi un giro nell'ascensore diretto per l'INFERNO e, sorpresa, scoprite che è fuori servizio... PER CUI DOVETE USARE LE SCALE! Santo cielo!

Così inizia Diablo, l'ultima creazione del mitico team che ha realizzato Warcraft 2, ed è una grossa delusione! Proprio così! La prima domanda è: PERCHÉ? Diablo non è mai stato eccezionale, e anche i proprietari del PC non gli hanno mai dato una calda accoglienza (e pensate che di solito vanno pazzi per qualsiasi gioco con degli elfi). Non fatevi l'idea sbagliata, però. Diablo non è malaccio, ma con i più bei giochi del mondo che stanno arrivando per la PlayStation, una semplice avventura con un feeling medioevale potrebbe non avere vita facile. Diablo riutilizza semplicemente il vecchio schema di Gauntlet, come Crusader: No Remorse e Project Overkill avevano fatto in passato, per la verità senza suscitare troppo scalpore. Ci faremo largo nella solita trama ricca di magia e mistero per poter dire che siamo degli uomini forti e coraggiosi che vivono in uno sperduto villaggio insieme a una strega, il saggio, il fabbro, l'ubriacone, e un ragazzino che vive nelle vicinanze. E INDOVINATE COSA ACCADE? Dovete recarvi da loro e avere una conversazione che, si suppone, dovrebbe far avanzare la trama. La cosa è resa ancora più entusiasmante dal fatto che il vostro personaggio se ne va in giro come se gli avessero inamidato i pantaloni.

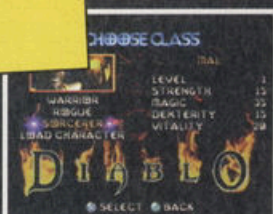
Questa camminata particolare e, per tutto il gioco, le curiose animazioni dei personaggi, sono dovute alla grafica pre-renderizzata. Invece che animare personaggi poligonali, Diablo utilizza dei fotogrammi realizzati preventivamente in 3D. Questo va bene per i PC, dove i monitor ad alta risoluzione rendono tutto più bello, ma sul duo PlayStation - televisore rimane solo una grafica confusa.

Il vero punto dolente del gioco è però la giocabilità. Il villaggio suddetto si trova sopra un dungeon maledetto, che trabocca di orchi, scheletri, mostri e ladroni... Il vostro compito è quello di entrarci e, provate a indovinare, uccidere tutti. Premere il pulsante dell'attacco mentre si è vicini a un orco (o chi per lui) fa in modo che il mostro si disintegri e lasci cadere i suoi averi, come oro, armi, magie ecc. Il fatto è che è talmente semplice e gli attacchi base sono così banali (colpisci l'essere con la tua spada/mazza/bastone fino a che non cade stecchito) che i combattimenti diventano presto ripetitivi. Vi viene quasi da sperare che qualcuno resusciti e vi dia un bella mazzata. Però è solo un quasi, perché se venite feriti dovrete tornare al villaggio per comprare le medicine per curarvi. Quindi, dopo essere andati in giro a far fuori gli abitanti del dungeon, maledicendo la strana visuale e gli effetti di trasparenza dei muri non proprio convincenti, vi rendete conto che non potete trasportare più niente e dovete tornare al villaggio (cosa che richiede un sacco di tempo vista la camminata) per liberarvi di tutta la roba che avete raccolto. Il fabbro compra i vostri oggetti e voi potete acquistare spade migliori, magie e bastoni prima di ridiscendere le scale per il dungeon, rifarvi la strada per i corridoi ormai deserti, scendere altre scale, girando e rigirando per poi trovarvi dove

Eccolo qui! Prendetelo! Uccidete, squarciate, ooof, uccidete e squarciate, yawn, uccidete e squarciate, zzzz...

Salve vecchio saggio! Vi ho portato un'oca magica! Oh, lascia perdere...

Fate la vostra scelta da una lunga lista di bellissime armi!

SceglIete le vostre armi!

Chi sarete? Maghi, ladri o guerrieri? Il mago (come è facile immaginare) è molto forte sul lato della magia e possiede le capacità necessarie per usare un sacco di incantesimi divertenti contro i mostri sin dall'inizio. Il guerriero, invece, è più uno come Conan il barbaro, forte e molto pratico di spade, ma con poco potere magico. E, pensate che sorpresa, il ladro sta proprio nel mezzo.

Ah, il mago, chi l'avrebbe detto? Sarà bravissimo con le magie...

E proprio nel caso in cui non sappiate scegliere, prendete il ladro...

Il guerriero, in questo tipo di giochi, è sempre molto popolare. E grosso.

Due alla volta, per favore!

C'è anche la modalità multi-giocatore. Oh d'accordo, due giocatori. Un paio di avventurieri possono unirsi e andare a esplorare il dungeon insieme. È un gioco cooperativo, in cui i due eroi di turno combattono e lanciano magie fianco a fianco. Sfortunatamente il gioco non è migliorato dal fatto di avere due guerrieri sullo schermo contemporaneamente...

Dai amico, io e te contro il resto del mondo! Sei il miglior compagno che abbia mai avuto!

Oh... sembra che ti abbia fatto fuori. Scusami.

Okay, allora tu lo spingi nell'angolo e io gli do una bella mazzata.

Ti ho portato le tre scimmiette magiche. Raccontano barzellette e BALLANO!

Beh, abbiamo visto cose più entusiasmanti...

Villaggio + Dungeon = Mondo

Ci sono due parti del gioco. La parte del villaggio, dove gli abitanti vivono fuori dalle loro case pronti a dare consigli con dei brutti dialoghi del tipo: "Ascolta bene la mia lezione, giovane mago". La maggior parte del gioco è però nel dungeon nell'angolo a nord-est. È una gigantesca struttura sotterranea che continua per diversi livelli. Il problema è che, più vi addentrerete nel dungeon, maggiore sarà la strada che dovrete fare per tornare al villaggio per comprare e vendere gli oggetti.

Iniziate nel villaggio: una cadente e fatiscente accozzaglia di baracche in un campo.

Potete comprare oggetti dagli abitanti che non escono mai per paura dei ladri.

Andate nel dungeon, uccidete e raccogliete degli oggetti che poi rivendete al villaggio. E così via...

eravate un'ora prima.
E così via. Sempre così, scendendo e scendendo, ammazzando e trucidando. Alle volte potrete incontrare un mostro più potente che vi spaccherà in quattro e dovrete morire un sacco di volte diventando sempre più frustrati, per poi ritornare con la magia necessaria per ucciderlo. Altrimenti potrete trovare un oggetto molto utile che dovrete portare al saggio del villaggio per farvi spiegare a cosa serve, ma la maggior parte del tempo la passerete a uccidere mostri e a raccogliere le loro cose come un piccolo ladro automatico. Non è divertente. Quando ritornate al villaggio (vi abbiamo parlato della camminata?) i cinque abitanti possono avere qualcosa di nuovo da dirvi, ma sempre del genere "Vai nel dungeon e uccidi qualcuno", cosa che avreste fatto comunque. Meglio una partita a Gran Turismo, Resident Evil 2, Final Fantasy 7, o Tomb Raider 2.

DIABLO	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	EA
PREZZO	99.900 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Personaggi e sfondi pre-renderizzati confusamente e male animati. 38	Una musica dolce e melliflua unita a brutti effetti sonori e dialoghi. 62	Ripetitiva e per la maggior parte noiosa. 54	Ok, è un grosso dungeon, ma avrete voglia di esplorarlo? 65	60

IL GIUDIZIO Scarsa giocabilità, nessuna trama, una brutta grafica e divertimento limitato. Nella media.

Magia animale!

La scelta delle specie da mettere nel vostro parco non è poi vasta come potreste pensare. Ci sono comunque degli animali a cui siamo molto affezionati. Prendete nota del cibo preferito delle varie specie e regolatevi di conseguenza.

Giraffa! Adora gli alberi.

Fenicottero! Tende a morire presto.

Leone! Re della catena alimentare.

Cliccate su un animale e posizionatelo nel parco. Attenti a non creare mix esplosivi.

Non riempite il parco con troppi animali della stessa specie, altrimenti moriranno di fame.

DISPONIBILE PER

VERSIONE PC RECENSITA

SimSafari ha anche una vasta presenza su Internet. Per maggiori informazioni consultate: http://www.maxis.com/games/simsafari.

SIMSAFARI

Vi stuzzica l'idea di un safari? Preparatevi alla guida definitiva di Games Master alle praterie create dai marpioni di Maxis

***A** volte ci stupiamo di dove sia arrivata la Maxis con i suoi Sim. Di certo si è spinta troppo in là, e cose come Sim Ant e Sim Isle lo dimostrano in pieno. La sua nuova creazione, Sim Safari, vi mette nei panni di un ranger africano che deve salvare la savana grazie alle proprie capacità di gestione di un parco abitato da animali selvatici. "Datemi gli animali e fatemi fare il signore assoluto della situazione, maledizione!". Prima che vi addentriate nella savana, però, ci sono altre cose che vi converrà sapere.*

Sim Safari non è soltanto una possibilità di agire come un guardiacaccia in Africa. Certo, potete sempre andare in giro e piazzare un leone in mezzo a un branco di fenicotteri, o vedere come se la cava un ippopotamo in mezzo a un nugolo di mamba neri, ma lo humour non è il punto forte di Sim Safari. Il gioco, infatti, prende l'estinzione delle specie molto seriamente, come è giusto, ma comunque cerca di divertire ed educare allo stesso tempo. Purtroppo ci sono alcuni irritanti problemi che ne riducono la bellezza. Uno riguarda la velocità del gioco: non potrete ponderare le vostre mosse con precisione certosina, cosa che consentirebbe la fruizione del gioco anche a un pubblico più giovane, poiché tutto sembra avvenire a velocità spaventosa. Prendete il vostro parco a esempio. Non appena lo avrete riempito di ogni sorta di pianta e animale esotico, l'ecologo di turno vorrà una maggiore differenziazione biologica. Dovrete concentrarvi sui "Grandi Cinque", leone, leopardo, rinoceronte bianco, elefante, bufalo, che rappresentano le specie principali. Per

Dove sto sbagliando?

State cercando di allevare bene i vostri facoceri? Il vostro parco è sovraffollato? Avete bisogno di aiuto? A portata di mano in tutte e tre le locazioni c'è un consigliere che sa un sacco di cose, e vi darà molti consigli se la situazione comincerà a degenerare.

L'Ecologista

L'amichevole Davina Attenborough dice in continuazione di aver avuto un rinoceronte come animale domestico e che vorrebbe vederne di più nel parco, inoltre insiste molto sulle catene alimentari, che sono degli elenchi di "chi mangia cosa", e ci dice quanti esemplari ci sono. Servono anche per tenere traccia degli sviluppi delle specie durante il gioco.

Il consiglio più inutile:
• "Sono veramente occupata, torna più tardi".

Profitti?

Cliccando sull'icona di questa donna accederete a una finestra di dialogo che presenterà ulteriori consigli che vi faranno sapere come incrementare i vostri profitti investendo nel parco, nel campo o nel villaggio. Selezionando "Accounting" potrete consultare il vostro status finanziario. Vi fornirà spese ed entrate per ogni anno.

Il consiglio più inutile
• "Ho mal di testa adesso...".

Il saggio del villaggio

Anche se non potrete fisicamente agire sul villaggio, potrete vederlo espandere in un villaggio più grande, con tanto di scuole e altro. La finestra di dialogo di questo individuo è molto semplice, con l'opzione di poter impiegare e licenziare persone per il vostro campo. Vi farà inoltre sapere come procede lo sviluppo del villaggio e come si sentono gli abitanti.

Il consiglio più inutile
• "Mmm, ho dimenticato cosa stavo dicendo".

Struzzo! Miserabili solitari.

Leopardo! Bella pelliccia.

Rinoceronte! Camper con le corna.

Il ciclo della vita

Il gioco è ambientato in tre locazioni: il parco, il campo, e il villaggio. Ognuna di queste utilizza un'interfaccia punta e clicca e una visuale isometrica. Queste locazioni sono strettamente collegate fra loro quindi analizzate attentamente i requisiti e lo sviluppo di ognuna... molto attentamente. È un circolo vizioso, anche se a forma di triangolo.

Parco

Questa è la parte nella quale verrà svolta la maggior parte del lavoro. Selezionate "New Game" e la prima cosa da fare sarà scegliere la mappa del vostro parco: ognuna avrà una quantità diversa di acqua. Scegliete "Easy

Mode" e vi verranno forniti un sacco di soldi coi quali sbagliare a vostro piacimento. Quindi scegliete se volete gestire un parco con animali e piante già presenti al suo interno o se volete crearne uno nuovo da zero.

Come le altre due sezioni lo influenzano

- *Il Campo: vi serviranno visitatori nel campo per poter iniziare a guadagnare qualche soldo che potrà poi essere usato per aumentare la differenziazione biologica del parco.*
- *Il Villaggio: i nativi del villaggio, affamati, andranno a caccia nel parco per riuscire a sopravvivere. Si fermeranno se darete loro lavoro.*

Campo

Il campo è il luogo dove risiedono i visitatori del vostro parco. Qui potrete costruire un gran numero di edifici, come abitazioni, ristoranti, luoghi di divertimento e piscine. Più confortevole e lussuoso sarà il vostro campo, più clienti riuscirete ad attrarre. Non dimenticate di costruire una strada che porti al parco e di dare ai visitatori opportuni mezzi di trasporto.

Come le altre due sezioni lo influenzano

- *Il Parco: se non avete un parco in salute, e soprattutto una buona popolazione di "Grandi Cinque", non spingerete i vostri clienti a restare a lungo al campo.*
- *Il Villaggio: per far funzionare bene il vostro campo, vi servirà l'aiuto dei nativi del luogo. Uno staff con troppo lavoro potrebbe defezionare, lasciando il campo nello sfacelo.*

Villaggio

Assumete le persone del luogo come autisti, guide, cuochi, e così via, e guardate come sale la loro qualità della vita (nuove staccionate, un furgone per trasportare viveri, una scuola). Bisogna agire in modo bilanciato: se ne assumerete troppi, i vostri profitti scenderanno a capofitto, quindi dovrete licenziarne un po'. Licenziatene troppi, e gli altri saranno troppo stressati e se ne andranno. Il tutto a discapito del vostro parco.

Come le altre due sezioni lo influenzano

- *Il Parco: i più grandi animali del parco potrebbero distruggere i raccolti degli indigeni. Ma se il parco avrà successo anche il vostro campo ne beneficerà.*
- *Il Campo: un campo famoso significa opportunità di lavoro per i locali, e il villaggio crescerà di riflesso.*

tenere in vita gli animali da voi creati dovrete stabilizzare il conto delle prede e dei predatori per ogni specie. Non appena sarete riusciti nell'arduo compito dopo aver sudato sette camicie, un'altra specie inizierà a estinguersi, costringendovi a ripetere l'iter da capo. Niente di sorprendente, forse, ma tutto avviene talmente rapidamente da divenire un po'irritante.
La base di tutte le forme di vita, comunque, sono le piante (alberi, cespugli ed erba) e passerete l'80% del vostro tempo a far ricrescere le forme vegetali (Sim Cespuglio sarebbe stato un nome più adatto per questo prodotto). Il problema maggiore legato a questa operazione risiede nell'impossibilità di stendere un'area di erba nella maniera in cui si costruivano le zone di edifici in Sim City 2000. Dovrete infatti piazzare l'erba quadratino per quadratino, e quando vi troverete a trattare con un branco di rinoceronti affamati, con in compenso i danni ai vostri prati causati dai mutamenti stagionali, probabilmente non riuscirete a cavarvela tanto in fretta. Ma non tutto è così malvagio in questo titolo. Ci sono anche momenti piacevoli: la volta in cui vedrete finalmente la popolazione del vostro parco crescere (dura poco, ma è gratificante), quando vedrete la vostra piscina che viene usata al campo, o il sorriso del saggio del villaggio quando riceve una nuova, grande staccionata. Ci sono anche un po' di missioni da affrontare se ci si stufa del gioco principale, come ricostruire il campo dopo un incendio, portare in salvo forme di vita in pericolo, o fronteggiare una sovrappopolazione di lepri! Tutto sommato però Sim Safari non convince come i titoli storici della serie. Di sicuro non ci ha fatti stare svegli fino al mattino, anche se il genere ci piace molto.

SIM SAFARI	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	1
DA	EA
PREZZO	84.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Niente di speciale. Gli animali non camminano dritti e tentennano di fronte agli ostacoli. 70	Bei tamburi africani, ruggiti, e versi degli animali. Irritanti alcuni effetti sonori. 73	Giocabile, nonostante i controlli, ma non entusiasmante. 68	Stranamente risulta molto coinvolgente soprattutto su breve termine. 70	63

IL GIUDIZIO Dobbiamo ammirare le intenzioni di Maxis, ma sembra che la serie Sim stia tirando un po' troppo la corda.

MEGATRUCCO

Testone, manone e piedoni
Tenete premuti ▼, ⊗ e Select quando scegliete il vostro personaggio fino a quando non inizia il combattimento.
Testone
Tenete premuto Select mentre scegliete il personaggio, rilasciando il tasto solo quando iniziate a combattere.
Cambiate i costumi
Tenete premuto L1 mentre scegliete il personaggio.

La presenza di Darth Vader è molto gradita in Teras Kasi.

STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI

DISPONIBILE PER: PC · PlayStation (VERSIONE RECENSITA) · Saturn · MD · N64

Potrete utilizzare Mara Jade tenendo premuti L1, L2 e R1 nel Team Mode al livello di difficoltà Jedi. Darth è un personaggio nascosto...

Darth Vader, è giunta l'ora di confrontarsi! Finalmente è arrivato il picchiaduro di Guerre Stellari.

***G**uerre Stellari e i picchiaduro: stiamo parlando di due cose molto amate nell'ambiente videoludico. Quando la LucasArts ha annunciato l'imminente uscita di Masters of Teras Kasi, presso l'E³ dello scorso anno, non ci aspettavamo un granché. Provate soltanto a immaginarvi Luke Skywalker mentre fa saettare nell'aria la sua spada laser contro l'oscuro Darth Vader che, invece, si esibisce in una serie di combo...*

Da quello che abbiamo visto e provato, Masters of Teras Kasi non riesce a sfruttare pienamente il potenziale offerto dai personaggi di Guerre Stellari: il problema risiede principalmente in un sistema di combattimento che cerca di utilizzare delle armi, ma che si rivela essere fin troppo elementare e lento per offrire una sfida valida. Alcuni dei personaggi a vostra disposizione potranno utilizzare soltanto dieci mosse base, e il sistema di controllo, che utilizza unicamente due pulsanti, permette di intuire in anticipo che non si avrà a che fare con l'ampia possibilità di scelta di mosse dei migliori picchiaduro. Per cui, dopo aver optato per uno stile di combattimento più che semplice, la LucasArts ha scelto di includere l'utilizzo di diverse armi per i vari protagonisti. Una volta stanchi di combattere a mani nude corpo a corpo, potrete cercare di farvi valere grazie alla vostra arma preferita, con le ovvie differenze che possono intercorrere fra l'una e l'altra, come per esempio tra il blaster di Han Solo e la spada laser di Luke. Le spade laser possono essere bloccate e un passo laterale vi permetterà di schivarle. Fate crescere la barra di energia in fondo allo schermo e, a seconda del suo valore, potrete effettuare la vostra mossa speciale con conseguenze diverse in termini di danni provocati. Il problema di fondo è che tutto il look, grafica compresa, di Teras Kasi non si rivela così spettacolare come sarebbe lecito attendersi da un prodotto della Lucas. Comunque non sottovalutate il potere di Guerre Stellari: lo stile di combattimento e la grafica potranno pure essere anni luce distanti da quelli visti in Tekken 2, ma, alla fine, vi accorgerete che un po' vi sarete divertiti. In giro non troverete tanti picchiaduro con protagonisti come Darth Vader, Chewbacca, Boba Fett, la Principessa Leia (col costume da schiava) o gli Storm Tropper.
Solo non aspettatevi molto di più di un picchiaduro standard, e lasciate pure perdere gli esaltanti scontri con la spada laser visti nel film: così facendo non rimarrete troppo delusi. Che la forza sia con voi.

Completate il gioco con Luke per accedere alla sua controparte malvagia.

La pistola di Boba Fett non può rivaleggiare con la super spada laser di Luke Skywalker.

Usa la forza, Luke!

Tenendo presente che Guerre Stellari è considerato da molti il più grande film di tutti tempi, non potrete certo lamentarvi dei personaggi a vostra disposizione in Teras Kasi. Già dallo schermo di selezione, sviluppato per assomigliare all'impianto ologrammi presente nel primo episodio della trilogia, rimarrete affascinati dallo scenario del gioco, mentre la ciliegina sulla torta sarà data dalla presenza di personaggi segreti come Darth Vader, uno Storm Trooper, Jodo Kast (il gemello di Boba Fett) e la principessa Leia.

Arden Lyn è uno dei personaggi più cattivi del gioco, mentre Boba Fett lo conoscete già.

Chewabacca utilizza una balestra mentre Luke Skywalker esibisce la sua spada laser.

Thok, un Gamorreo dalla solida struttura, sta affrontando Hoar.

Han Solo utilizza una pistola blaster, mentre Leia colpisce con un grosso bastone.

TERAS KASI	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	Virgin/Lucas Arts
PREZZO	84.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA 73 — Una stupenda introduzione renderizzata, ma, una volta iniziati i combattimenti, il tutto è meno scenografico.

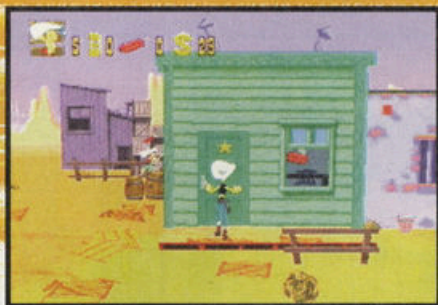
SONORO 87 — Sapete già cosa aspettarvi: esplosioni e saettate nell'aria con le spade laser. Fantastico.

GIOCABILITÀ 70 — Non sarà il miglior picchiaduro di tutti i tempi, ma i personaggi sono di prima classe.

LONGEVITÀ 72 — I personaggi nascosti sono di prima qualità, ma la profondità di gioco è modesta.

GLOBALE 70

IL GIUDIZIO Un picchiaduro un po' troppo elementare, ma rimane sempre Guerre Stellari, e merita almeno un'occhiata.

Ecco il funzionamento di uno dei sottogiochi: sparate all'oggetto lampeggiante e il proiettile rimbalzerà fino a colpire il nemico. Che divertimento...

Dovrete trovare la chiave grande alla fine del livello per prendere la dinamite nascosta nel vostro ufficio.

LUCKY LUKE

È tornato il cowboy francese più famoso al mondo nel gioco 2D del selvaggio west meno selvaggio che c'è...

Se dovessimo mai fare uno speciale sui giochi più brutti di tutti i tempi, probabilmente dovremmo dedicare molte pagine a Lucky Luke. Nella redazione di Games Master, abbiamo testato tantissimi giochi, alcuni dei quali presentavano qualche difetto, altri anche molti difetti, ma non è un caso comune riuscire a trovare un titolo che riesca a riunirli tutti in un unico videogame.

Avete presente la trasmissione Paperissima, dove certe volte fanno vedere le sequenze di pubblicità e trasmissioni, dove i protagonisti ripetono la scena decine di volte? Beh, giocate a Lucky Luke un po' di volte e proverete le medesime sensazioni avvertite da quei tristi artisti, dato che, ogni volta che sbaglierete, dovrete ricominciare dall'inizio del livello. In effetti, esistono anche un paio di checkpoint, ma riuscire a trovarne uno è più un'impresa di fortuna che di abilità. Non ridiamo forse tutti quando, sempre nella sopracitata trasmissione, vediamo i personaggi cadere? Dopo aver giocato a Lucky Luke vi verrà meno da ridere: affronterete infatti piattaforme invisibili, nemici che vi sparano prima che voi possiate rendervene conto, e oggetti da evitare così piccoli che capirete di essere stati colpiti solo dopo che il vostro personaggio avrà lampeggiato per la collisione appena avvenuta. In generale, ahimè, Lucky Luke è troppo noioso e frustrante da giocare. È un gioco di piattaforme in due dimensioni con qualche sotto-gioco che, in teoria, dovrebbe interrompere la monotonia generale che regna incontrastata, ma purtroppo non ce la fa. La grafica è abbastanza gradevole: ovviamente è mirata ai giocatori più giovani, che però purtroppo sono quelli che si spazientiscono più in fretta di fronte al fatto di essere obbligati a ripartire ogni volta dall'inizio del livello... Va bene, stiamo parlando di un popolare personaggio dei disegni animati francesi, ma purtroppo non basta. Questo è il tipo di gioco che usciva sul Sega Mega Drive senza peraltro avere troppo successo. Tenendo presente qual è la potenza delle attuali console, la situazione peggiora gravemente. Mentre a Paperissima ringraziano gli artisti che hanno permesso di mostrare le loro papere, noi non possiamo ringraziare nessuno. L'unica cosa che possiamo fare è consigliarvi di guardare oltre la campagna pubblicitaria di Lucky Luke o la sua grafica graziosa e accattivante. Si tratta del tipico titolo che tutti i genitori reputano ideale per le loro piccole e preziose creature, per cui, se siete prossimi al vostro compleanno o qualche altra festività "porta-regali", fate pure sapere ai vostri genitori che è ben altro che desiderate: tipo Resident Evil 2, Gran Turismo, Final Fantasy VII...

Proviamo i sottogiochi!

Lasciate perdere la frittata. Dovrete utilizzare la vostra padella per far rimbalzare degli oggetti contro questo cattivone che sta cercando di ostacolare il vostro cammino. Colpitelo tre volte e vincerete.

Così impari, vecchio briccone. Cerca di passare una bella giornata, anche se la trascorrerai in prigione.

Non credo che Time Crisis dovrà preoccuparsi se questo è lo standard dei giochi di tiro francesi. Sparate alle bottiglie, distruggete gli specchi ed eliminate i barman. Anche le lampadine costituiscono un buon bersaglio.

Solo un cowboy francese poteva indossare una maglietta gialla e mangiare cosce di rana.

Quella stella nel treno è un oggetto fondamentale, ma dovrete escogitare un metodo per riuscire ad accaparrarvela.

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation (VERSIONE RECENSITA), Saturn, MD, N64

Lucky Luke è una specie di icona nazionale. Le sue avventure a fumetti sono un vero successo, in Francia.

Destra: in modo abbastanza bizzarro, invece di darvi una password come ricompensa, il gioco ve ne fa comprare una per 100 dollari. Una cifra piuttosto elevata da accumulare...

Un capolavoro, eh?

Si è parlato parecchio di Lucky Luke. Ecco quello che si è sentito dire, e una possibile interpretazione alternativa.

Dicono:
"Stupende scene filmate sottolineano l'azione".
Significa:
"Il gioco è modesto, ci conviene riempire il CD con qualcosa che distragga il giocatore".

Dicono:
"Gourad mapping applicato a personaggi e scenari".
Significa:
"È tutto fatto con pochi colori."

Dicono:
"Una speciale tecnologia di programmazione a oggetti con conseguenze logiche uniche offre una simulazione realistica di comportamento".
Significa:
"Voi sparate, loro muoiono. Loro sparano, voi morite".

Dicono:
"Diversi livelli bonus".
Significa:
"Forse è meglio far fare qualcosa di diverso al giocatore prima che si addormenti".

LUCKY LUKE	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Ocean
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Carina e da disegno animato, con alcune buone animazioni. Anche se l'apparenza, si sa... 50	Esplosioni molto tristi. 43	È un frustrante platform arricchito da alcuni sotto-giochi utili a nasconderne i manifesti difetti. 23	Dopo un po' di ore passate a pensare "di sicuro fra poco migliorerà", vi accorgerete che non migliora. 30	27

IL GIUDIZIO A meno che Lucky Luke non sia l'eroe a cui ispirate la vostra intera esistenza, non ne rimarrete entusiasti.

Giochiamo da campioni!

VOLANTE

Volete giocare con più soddisfazione? Niente di meglio di un bel volante, una bella pistola e qualche altra periferica da gioco per divertirsi alla grande!

Top Drive

Prezzo
L. 199.900 circa

uesto è l'oggetto di guida definitivo dei lettori di
ìames Master
erazione, cosi questo volante si
ı, PlayStation e Nintendo 64.
modamente inserito negli attacchi
viene venduto può essere collegata
stabilire il tipo di trasmissione di
stazioni che desideriamo e del gioco
un po' di titoli, e il verdetto è stato
on, con Gran Turismo e Formula 1, i
diventato ancora più realistico,
di gioco per prendere le misure a
ro successo, ma solo nella modalità
re come in sala giochi. Nella
embra molto poco controllabile, ma
anche con il joypad tradizionale.
ga Touring Car, il volante si è
, e ha probabilmente migliorato un
ando alla vettura un po' più di
ıl Nintendo 64 abbiamo testato
buoni risultati, e Multi Racing
e si è dimostrato un osso duro: il
ma ogni tanto le curve non
come si sarebbe desiderato.
offre inoltre alcune "chicche".
il controllo del cambio integrato
del volante, molto comodo e
ale. Poi la copertura in simil-pelle
lante stesso, che fa molto "pilota da
". La configurazione è molto
nplice, e basta cercare il menu delle
mpostazioni per sistemare i vari
controlli. Non è sempre stato
semplice configurare la
eva del cambio, ma
fine ci siamo
tima chicca, la
ire il rumble pack
del volante, per

PSX SAT N64

PS Dominator

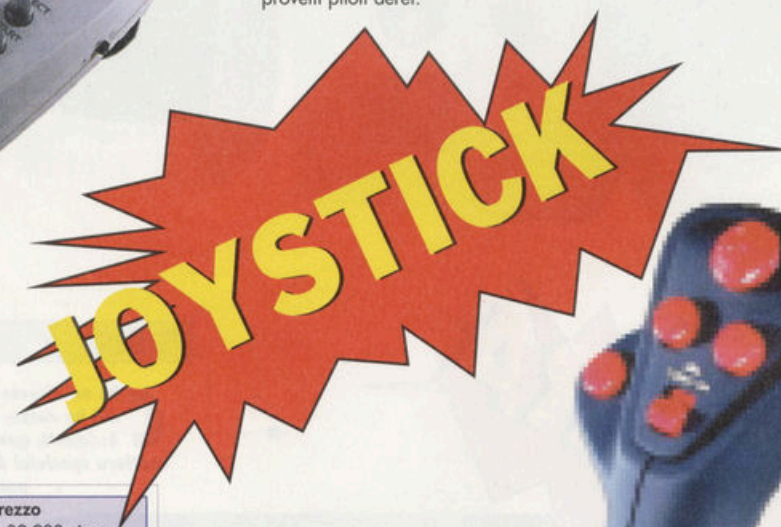
Prezzo
L. 74.000

Il PS Dominator è uno dei pochissimi joystick per PlayStation disponibili sul mercato. È ovviamente ideale per tutti i simulatori di volo come Ace Combat 2, tanto per citarne uno. Funziona in modalità analogica, digitale e anche in modalità compatibile NegCon.

Sulla base ha i quattro pulsanti L e R, più Start, Select e il pulsante Slow. Sul fronte una serie di led e due pulsanti mostrano e permettono di impostare le modalità turbo e auto, utili per chi non ha voglia di usurarsi eccessivamente il dito indice. La cloche vera e propria è "ergonomicamente corretta", come direbbe qualche cervellone del MIT di Boston. Noi diciamo: "È comoda!", così è tutto più chiaro! Il movimento della cloche è buono, e il controllo sul mezzo all'interno del gioco può essere anche perfezionato con le regolazioni poste sulle base. Nella parte alta della cloche sono disposti quattro pulsanti: uno di sparo a "portata di indice", uno a portata di pollice, e due più piccoli sempre controllabili con il pollice. Il nostro utile ditone può anche controllare il pulsante a quattro vie per il cambio di inquadratura all'interno del gioco. Le prestazioni di questo joystick si sono rivelate buone, e anche in funzione della carenza di periferiche simili per PlayStation questa non può che essere una ottima notizia. Il design è molto "da PlayStation", e contribuisce a rendere questo joystick una buona scelta per i provetti piloti aerei.

PSX

JOYSTICK

PC Phantom

Prezzo
L. 89.900 circa

È vero, non è certo uno dei joystick per PC dall'aspetto più gradevole che abbiamo mai visto. Thrustmaster ne fa sicuramente di più belli, e lo stesso PS Dominator ha una forma molto più accattivante.

Questo PC Phantom però è solido, ha una struttura funzionale e offre quello che un giocatore medio può volere. Innanzitutto pochi ma buoni pulsanti di fuoco: ce ne è uno per l'indice, tre per il pollice e un pulsante a quattro vie per il cambio delle visuali. C'è poi il selettore del turbo, posto sempre sulla cloche, e quelli dell'accelerazione, della velocità e dell'abilitazione/disabilitazione del pulsante a quattro vie. Sulla base, infine, troviamo il controllo per l'accelerazione, sotto forma di "manetta". Questo sembra il pezzo più pregevole dell'intero joystick: è comodo, a portata di mano e sembra anche ben costruito. Questo non è il joystick per il professionista delle simulazioni, perché offre troppo pochi pulsanti e una "manetta" incorporata anziché indipendente. È però un'ottima scelta per chi non vuole impegnarsi la moto per giocare come si deve alle ultime simulazioni di volo, e potrebbe essere interessante come "primo joystick" per i meno esperti. Peccato per la forma, poco accattivante.

PC

Dove li posso trovare? I telefoni dei distributori

Prodotti Logic 3 (0183 7841)
PS Dominator
Top Gear
PC Phantom
Protector Lightgun
Subwoofer Maxim 6300

Prodotti 3D Planet (02 4473949)
PC Dash
X36
Panther XL
Volante Mad Catz

Prodotti Software & Co. (0332 861133)
Rage 3D

Subwoofer Maxim 6300

Prezzo
L. 219.000 circa

Cosa ci fa qui questo aggeggio? Presto detto: ormai i videogiochi offrono colonne sonore ed effetti speciali da film di George Lucas e Steven Spielberg, perciò è meglio attrezzarsi e iniziare a utilizzare delle casse degne di questo nome.

Ma non contano solo le casse, perché se è vero che un suono più pieno
n subwoofer può migliorare l'audio più di qualsiasi
ımo questo amplificatore, delle dimensioni di una
l nostro computer o alla nostra console e vedremo i
altra luce. Se abbiamo un PC l'operazione è semplice:
ı, colleghiamo lo spinotto all'uscita della scheda audio
e (da 100 Watt l'una) al subwoofer (da 300 Watt). Se
ı console dovremo utilizzare una presa con l'uscita
ɔne potrebbe essere molto semplice acquistando un
ıdiché con controlli e nottolini assortiti potremo
pare i bassi", attivare l'effetto surround e altro ancora.
ora mettiamo su Tekken 3, attacchiamo la spina e
ɔassiamo i vicini, che disturbano il volume!

PC
CONSOLE

PC Dash

Prezzo
L. 139.000

Che ne direste di una seconda tastiera? Chi ha detto: "E cosa ce ne facciamo?"?! Accidenti, questa tastiera è davvero una tastiera speciale! Anche se della tastiera ha, per la verità, un po' poco... PC Dash è una curiosa tavola in plastica e metallo con tanto di una tastiera "muta" con tasti rotondi in plastica. A questi tasti muti è possibile sovrapporre delle schede con stampati dei cerchi in corrispondenza dei pulsanti: su tali cerchi sono quindi riportati i vari comandi. Basta collegare il PC Dash alla tastiera, quindi ricollegare il tutto al PC e iniziare a giocare a uno dei grandi classici o dei videogiochi del momento. Carichiamo, per esempio, Tomb Raider, quindi mettiamo la scheda prestampata sulla tastiera e avremo a portata di mano tutti i comandi più utili, e di cui generalmente si fa fatica ricordare la posizione. I tasti, invece di riportare noiose lettere, riporteranno la descrizione dei comandi attivabili premendo i determinati pulsanti. L'utilità varia molto, e se nei giochi d'azione l'uso di questa tastiera può non essere rilevante, nei giochi strategici e di simulazione il PC Dash può sicuramente rivelarsi un ottimo aiuto. Per giocare è sufficiente avere un certo spazio sulla scrivania, per affiancare alla tastiera il PC Dash, e la volontà di imparare a utilizzare una comoda aggiunta.

PC

Saitek X36

Prezzo
N.D.

Ragazzi, qui siamo di fronte alla periferica definitiva per i professionisti dei simulatori di volo.

Parliamo di un'accoppiata joystick-manetta assolutamente d'eccezione, con un joystick a 4 tasti di fuoco (di cui uno per i missili, "protetto" da una linguetta di sicurezza), due pulsanti a otto vie per il cambio delle visuali e un grilletto ad alta precisione. La manetta vanta invece altri due pulsanti di ...o, 3 selettori di modalità, un pulsante a quattro vie e uno a otto vie che ... cambiare funzione, e naturalmente la manetta vera e propria, dal ...mento fluido e dalla struttura solida. Si tratta, come anche il ...zo evidenzia, di un duo eccezionale, mirato soprattutto a ...lei simulatori ha fatto una ragione di vita. Vanta

Volante analogico Mad Catz

Prezzo
L. 159.000 circa

Cari possessori di PC, invidiosi del volante multipiattaforma Logic 3 che si possono godere i "cugini" muniti di Saturn, Nintendo 64 o PlayStation?

Non dovreste proprio, perché qui abbiamo un oggettino che dovrebbe fare al caso vostro. Il volante con pedaliera Mad Catz è infatti un volante analogico completo di leva del cambio, pedaliera appunto, e quattro pulsanti per il controllo digitale (destra, sinistra, accelerazione e frenata), più altri due tasti action, un pulsante start e un pulsante direzionale da joypad (digitale). La qualità di questo volante, vista soprattutto la marca, è indiscussa, e se vogliamo fare un appunto a questa periferica da simulazione di guida dobbiamo dire che la pedaliera non è molto stabile. Ma è un problema che si presenta con buona parte delle pedaliere. Se avete Grand Prix 2, Formula 1 ed F1 Racing Sim, proverete un gran gusto a guidare le vostre macchine con questo volante.

Panther XL

Prezzo
L. 179.000 circa

I fan dei vari Quake, Hexen e dei prossimi Duke Nukem Forever e Unreal troveranno nel Panther XL un fido compagno di battaglie.

Questo oggetto da combattimento è in sostanza un joystick con quattro pulsanti di fuoco, due pulsanti a quattro vie per il cambio delle visuali e una pianta molto larga, che ospita un secondo metodo di controllo. Si tratta di una trackball, quella sorta di mouse che viene generalmente montato sui portatili. La sfera che si utilizza per il controllo è molto carina, rosso trasparente, e a farle da contorno ci sono cinque pulsanti programmabili, così come lo sono i pulsanti a quattro vie del joystick. Per finire, sempre sulla base abbiamo un piccolo controllo per l'accelerazione. Questo Panther XL può avere molti utilizzi, e il principale è quello di controllare con il joystick i movimenti del nostro eroe nei videogiochi d'azione, mirando invece il nemico (o utilizzare un sistema di controllo laterale) con la trackball in dotazione. La personalizzazione dei pulsanti di fuoco permette poi di adattare questa periferica a qualsiasi gioco in commercio. Chi ha giocato a Quake 2, e si è ritrovato "costretto" a usare il mouse, troverà il Panther XL molto comodo, con la sua trackball e i suoi pulsanti estremamente accessibili. La struttura è solida, la base è pesante (come si conviene a un joystick che deve resistere agli spostamenti) e la linea è molto accattivante. Gli sparatutto, con questo joystick, non

PC

Rage 3D

Prezzo
L. 89.000

Questo è il joypad della nuova generazione. Innanzitutto il suo design è qualcosa di molto futuristico, e soprattutto di "mai visto". L'impugnatura è lontana da quella dei joypad da console più tradizionali, ed è ergonomica in un modo del tutto nuovo.

Per la verità, l'ergonomia non è la caratteristica principale di questo joypad, che però può essere impugnato addirittura in due modi. Il primo, quello consueto, prevede un'impugnatura classica, che permette di muovere il tasto direzionale col pollice sinistro, premere i sei tasti di fuoco o "azione" con il pollice destro e i pulsanti frontali, posizionati sulla "pancia" del joypad", con i due indici. Una seconda modalità d'uso prevede invece il posizionamento del joypad su un tavolo e l'uso dei vari pulsanti di conseguenza: i due tasti frontali bassi vengono in questo caso sostituiti da due pulsanti frontali superiori, posti al centro del joypad.
La vera novità di questo joypad è però il sistema di controllo, o meglio il pulsante direzionale. Con un selettore è possibile scegliere la modalità 3D o quella 2D, che permettono un controllo differente del "protagonista" del videogioco. La modalità 2D è la più classica, e permette di giocare principalmente con picchiaduro e sparatutto utilizzando il pulsante direzionale come se fosse montato su un comune joypad. La modalità 3D invece è sostanzialmente una modalità analogica: è infatti possibile variare non solo la direzione di ciò che si controlla su schermo, ma anche l'intensità della variazione. Inutile dire che giochi come Quake 2, Hexen 2 e il prossimo Forsaken cambiano completamente aspetto con un joypad di questo tipo. Il design è bellissimo, è possibile collegare quattro di questi joypad insieme tramite un cavo che esce dal joypad stesso (niente costosi cavi a Y, quindi), e la fattura è ottima. In definitiva un bel joystick dalle ottime potenzialità.

PC

Protector

Prezzo
L. 44.900

Una pistola gialla? Ebbene sì! Questa pistola per PlayStation ha oggettivamente un colore un po' atipico, ma è molto divertente da usare.

Molto leggera, funziona con i vari giochi PlayStation che supportano la pistola (tranne Time Crisis e Judge Dredd). L'abbiamo provata con un po' di giochi, vecchi e nuovi, e i risultati sono stati alterni. A volte funziona molto bene, anche se è un po' dura da ricaricare, altre volte invece si fa un po' fatica a mirare. Si tratta comunque di una soluzione interessante per evitare di spendere un capitale e avere comunque una discreta lightgun.

PSX

BUSHIDO BLADE Le mosse

I personaggi

LEGENDA: (H) – Posizione alta | (N) – Posizione neutrale | (L) – Posizione bassa | (A) – Qualsiasi posizione

Red Shadow

Età: 25
Altezza: 177 cm.
Peso: 70 kg.
Nazionalità: Russa
Arma preferita: Spada lunga e sciabola
Difesa: Predilige evitare i colpi

Attacchi Speciali

Spada lunga

Lunging cut	(N) – ◄, ►, ◉
Rolling Sweep	(N) – ►, ►, ⊗
Side-roll sweep	(L) – ►, ►, ⊗
Somersault Sweep	(N) – ►, ◉
Double Somersault	(A) – ◄, ◄, ◄
Somersault	(A) – ◄, ◄

Sciabola

Rolling Cutter	(H) – ►, ►, ►, ◉
Easy Rolling Cutter	(L) – ◉, ⊗

Tatsumi

Età: 16
Altezza: 175 cm.
Peso: 69 kg.
Nazionalità: Giapponese
Arma preferita: Sciabola pesante
Difesa: Predilige evitare e spostarsi di lato.

Attacchi Speciali

Sciabola pesante

Somersault Smash	(H) – ►, ►, ◉
Charging Somersault Smash	(A) – ►+R2, ◉
Crashing Spin	(L) – ◄, ►, ◉

Naginata

Lunging Upswing	(N) – ►, ►, ◉
Stab Fury	(H) – ◄, ►, ◉, ◉, ◉, ◉, ◉
Flipping Stab	(L) – ⊗, ◉

Black Lotus

Età: 36
Altezza: 185 cm.
Peso: 85 kg.
Nazionalità: Irlandese
Arma preferita: Fioretto o Katana
Difesa: Predilige evitare i colpi e spostarsi di lato, soprattutto quando usa il fioretto.

Attacchi Speciali

Spadone

Flying Strike	(N) – ◄, ►, ◉
Reversing Upswing and Spin	(L) – ⊗, ◉, ◉

Katana

Lunging Cross	(H) – ►, ►, ◉
Lotus Sweep	(H) – ►, ►, ⊗
BL Blitz	(H) – ►, ►, ◉, ◉, ◉

Spada lunga

Deep Stepping Chop	(H) – ►, ►, ◉
Twisting Slash	(N) – ◄, ►, ◉
Lunging Sweep	(N) – ►, ►, ⊗

Fioretto

Stabbing Spin Dodge	(H) – ►, ►, ⊗
Rushing Stab	(N) – ◄, ►, ◉
One-step Pass	(H) – ◄, ►, ◉
Lunging Double Stab	(L) – ►, ►, ◉, ◉
Lunging Triple Stab	(L) – ►, ►, ◉, ◉, ⊗
Lunging 4x Stab	(L) – ►, ►, ◉, ◉, ◉, ◉
Lunging Quintuple stab	(L) – ►, ►, ◉, ◉, ◉, ◉
Lunging Quintuple Stab	(L) – ►, ►, ◉, ◉, ◉, ◉, ◉
Lightning Strike	(L) – ◉, ◉
Double Lightning Strike	(L) – ◉, ◉, ◉

Saber

Stab Fury	(H) – ◄, ►, ◉, ◉, ◉, ◉, ◉
Flipping Stab	(L) – ⊗, ◉

Kannuki

Età: 22
Altezza: 195 cm.
Peso: 95 kg.
Nazionalità: Giapponese
Arma preferita: Spadone e sciabola pesante
Difesa: Predilige la parata

Attacchi Speciali

Spadone

Double strike	(H) – ▼, ►, ◉
Quad strike	(H) – ▼, ►, ◉, ◉
Two hop chop	(H) – ►, ►, ◉
Triple chop	(H) – ◉, ◉, ◉
Lunging sweep	(H) – ►, ►, ⊗
Lunging upswing	(N) – ►, ►, ⊗
Rising cutter	(N) – ▼, ►, ◉
Double slash and chop	(N) – ◉, ◉, ◉
Sweep and double chop	(L) – ⊗, ◉, ◉

Sciabola pesante

Lunging skull smash	(A) – ►+R2, ◉
Bat and smash	(L) – ▼, ►, ◉, ◉
Lunging head smash	(L) – ▼, ►, ◉
Spin blitz	(L) – ◉, ◉, ◉, ◉

Katana

Crouching sweep	(A) – ►+R2, ⊗

Master Utsusemi

Età: 55
Altezza: 180 cm.
Peso: 80 kg.
Nazionalità: Giapponese
Arma preferita: Katana e NoDatchi
Difesa: Predilige la parata

Attacchi Speciali

Katana

Long lunging chop	(H) – ◄, ►, ◉
Lunging underhand Chop	(H) – ►, ►, ◉
Spin stab	(L) – ►, ►, ⊗
Master's blitz	(L) – ◄, ►, ◉, ◉, ◉, ◉, ◉

NoDachi

Short lunging chop	(H) – ►, ►, ◉
Leaping chop	(A) – ►+R2, ◉
Sword bat	(N) – ◄, ►, ◉
Sword bat and slash	(N) – ◄, ►, ◉, ◉
Master's fury	(L) – ◄, ►, ◉, ◉, ◉, ◉, ◉

Naginata

Flying swing	(L) – ◄, ►, ◉

Mikado

Età: 22
Altezza: 165 cm.
Peso: 60 kg.
Nazionalità: Giapponese
Arma preferita: Nagitana o NoDachi
Difesa: Un combattente lento, predilige la prata.

Attacchi Speciali

Spadone

Double strike	(H) – ◄, ►, ◉

Naginata

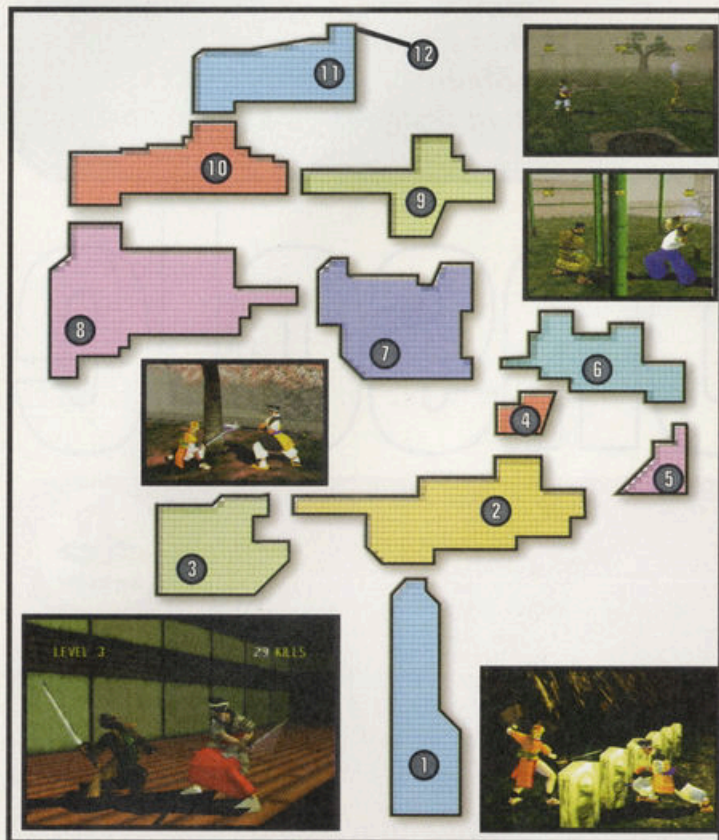
Double chop and slice	(H) – ◉, ◉, ◉
Shaking stab	(N) – ◄, ►, ◉
Lunging upswing	(N) – ►, ►, ◉
Stepping spin strike	(L) – ►, ►, ◉
Triple stab	(N) – ►, ◉, ◉, ◉
Flying upswing	(L) – ◄, ►, ◉
Mikado's vault	(N) – ◄, ►, ◉, ⊗, R1, ⊗
Four point	(L) – ◄, ►, ◉, ◉, ⊗, ◉

NoDachi

Short lunging chop	(H) – ►, ►, ◉
Leaping chop	(A) – ►+R2, ◉
Sword bat	(N) – ◄, ►, ◉
Sword bat and slash	(N) – ◄, ►, ◉, ◉
Double slice feint	(L) – ⊗, ⊗
Rolling cutter	(H) – ►, ►, ►, ◉

non dimenticate di visitare la zonaconsole p86

per i trucchi, consultate il servizio segreti p90

La mappa dell'isola...

Mosse generali

Attacco alto
△
Attacco medio
○
Attacco basso
✕
Parata
□
Corsa
L1
Posizione alta
R1
Posizione bassa
R2
Raccoglie arma
▶, R1
Tirare terra o neve
▶, R2, R2
Salto
▶, R2, R1
Spostarsi di lato
▲ o ▼
Saltare di lato
▲, ▲ o ▼, ▼
Indietreggiare
◀
Indietreggiare molto
◀, ◀
Arrendersi
Select
Pausa
Start
Reset
Start e Select
Reset in modalità Vs
L1+L2+R1+R2+Start+ Select

Alcuni amici mi dicono che se fossi meno "vecchio" nel mio modo di parlare otterrei ancora più consensi. Allora proviamo così: dai ragazzi, andiamo di bella a scoprire gli strafichi trucchi questo mese. Regolare! Mmm, non credo che questo linguaggio faccia per me...

zonaconsole

PLAYSTATION

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Caro Games Master
Non è che per caso sei a conoscenza di qualche bel trucchetto per la versione Playstation di Red Alert? Per favore, non darci il solito trucco della selezione dei livelli, perché ce l'abbiamo già. A proposito, continua così che vai forte...
Pino e Ornella

Certo che vado forte, non avevo mica bisogno di voi due per saperlo! Comunque sia io non dispenso trucchi antichi, bensì solo roba di prima scelta (come il macellaio). Dunque, per Command & Conquer - Red Alert premete ● per selezionare la barra laterale, quindi spostate il cursore su questi pulsanti per ottenere diversi bonus parecchio utili....

Soldi – ●, ●, ●, ●, ●, ●
Bomba Atomica – ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Chronoshift – ●, ●, ●, ●, ●, ●
Terminare il livello – ●, ●, ●, ●, ●, ●
Mostra tutta la mappa – ●, ●, ●, ●, ●, ●

Eccovi alcune password da utilizzare con i due dischi del gioco.

Password Alleati

1	PJ1OC3IEW	8	4TNT8RJ21
2	EC5NAHTU	9	FZ0ZY7ZQA
3	9BFVYZAZ8	10	X9FJZVJZI
4	P4XS4CZVC	11	5RNHTXLRY
5	FMNAE6U08	12	7VEWVT09
6	7XIQW4KQI	13	OLHDAPYHL
7	WPLAGLI2G	14	7LE3FDV

Password Sovietici

1	17DUXFJ6C	8	YQX4C9GFH
2	VMBWOQ284	9	1QESO8LE0
3	XN37MCCSO	10	RKP0UOXJA
4	LH06FZZQL	11	CDLKYL7Q4
5	BUVV20LFF	12	8T5GGDK25
6	AVYQ10YA8	13	X5CDE0KN8
7	LZRJTMQAN		

BLOODY ROAR

Caro Games Master
Non sai se può esistere qualche trucco che renda *Bloody Roar* più interessante di quello che è? Penso oramai di averlo finito in tutte le salse... Solo tu puoi aiutarmi..
Marco Anselmi - Rimini

Fai bene a contare su di me. Ho forse mai lasciato qualcuno nei guai? Beh, sì, però non è questo il momento di parlarne. Ed eccomi qua ancora una volta, pronto a fare un po' di luce nell'oscuro mondo dei videogiochi. Dunque, cominciamo dalla possibilità di cambiare costume per ogni personaggio. Per giocare con il secondo costume è sufficiente scegliere il tuo alter-ego premendo il tasto ●. Se vuoi un costume nuovo e vuoi pure vedere il tuo personaggio col testone, tieni premuto L2 e premi ●. Se invece vuoi una versione miniaturizzata del lottatore tieni premuto R2 e premi ●. Se vuoi giocare senza le barre d'energia (tenendole semplicemente nascoste, e non rendendo invulnerabili i personaggi, il che sarebbe abbastanza stupido) dovrai terminare il gioco con Yugo. Finendolo con Mitsuko potrai levare i muri (però dovrai terminare il gioco senza mai trasformarti in bestia). Se invece riuscirai a eliminare tutti gli avversari nella modalità Time Attack in meno di dieci minuti potrai far indossare ad Alice una tenuta da scolaretta. Incredibile...

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

Egregio Games Master
Ho comprato *Mortal Kombat Mythologies* per PlayStation e non riesco a superare Shinhook all'ultimo livello. Che ne diresti di aiutarmi?
Anonimo

OK, aprite bene le orecchie tutti quanti (eccetto il mittente della missiva appena pubblicata). Lo so che Mortal Kombat Mythologies è un gioco terrificante, ma se pubblico trucchi per i titoli così brutti è solo per evitare che qualcun altro sia costretto a giocarseli tutti. Eccovi un po' di codici e password per i livelli. Utilizzateli al meglio e non sarete più costretti a infilare quel CD nella vostra povera PlayStation...

1000 vite – GTTBHR
Un sacco di Urne – NXCVSZ
Livello del Vento – THWMSB
Livello della Terra – CNSZDG
Livello dell'Acqua – ZVRKDM
Livello del Fuoco - JYPPHD
Livello della Prigione – RGTKCS

JET RIDER 2

Mio bel Games Master
Mi servirebbe qualche trucco per *Jet Rider 2*. Che ne diresti di scucirne un paio?
Ferruccio Capossella - Napoli

Segui questi 11 passaggi e potrai attivare tutte le piste del gioco...

1. Metti il livello di difficoltà su Master difficulty e seleziona cinque giri per gara.
2. Premi ● su Li'l Dave e torna alla schermata dei titoli.
3. Premi ●, ●, ●, ●, R2, R1, L2, L1, ma non metterci più di quattro secondi.
4. Torna alle opzioni e seleziona tre giri per ogni gara.
5. Premi ● su Wild Ride. quindi torna alla schermata del titolo.
6. Premi ●, ●, ●, ●, ●, R2, ●, L2 entro quattro secondi. Sentirai un effetto sonoro.
7. Sposta la difficoltà su Amateur e disabilita il turbo.
8. Ora premi ● su Bomber e torna alla schermata dei titoli.
9. Premi ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ● entro quattro secondi e quindi...
10. Sposta la difficoltà su Professional e accendi di nuovo i turbo.
11. Infine premi R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2.

SATURN

RESIDENT EVIL

Caro Games Master
Che ne diresti di svelarmi il modo di accedere al Battle Mode senza dover finire tutto il gioco ventimila volte?
Matteo Panucci - Genova

Mmm... Sono sicuro che questo trucco è già stato pubblicato da qualche parte, comunque... Se vuoi vedere il Battle Mode senza dover spingere statue per tutta la casa, segui quello che ti sto per dire. Avrai innanzitutto bisogno di una partita salvata. Dopo averla "creata", torna alla schermata dei titoli e premi X+Y+Z+Start sul secondo pad. Sentirai un urlo: premi Start sul pad uno e apparirà l'opzione Battle Mode. Se invece vuoi vedere i nuovi costumi, premi L e R quando appare la scritta June 1998 (iniziando una nuova partita).

STREET FIGHTER ALPHA 2

Caro Games Master
Come si fanno a utilizzare Evil Ryu, Dhalsim "vecchia versione" e così via in *Street Fighter Alpha 2* su Saturn? Scommetto che tu lo sai.
Anonimo

Come ebbe a dire il mio caro collega Darth Vader abbassando la leva ne L'Impero Colpisce Ancora: "Troppo facile". Eccoti come estrarre i tuoi cari personaggi segreti dal picchiaduro bidimensionale più bello che ci sia...

Evil Ryu
Nella schermata della selezione dei personaggi sposta il cursore su Ryu e premi Start. A questo punto spostalo prima su Adon, poi su Akuma, Adon e ancora Ryu. Tieni premuto Start e premi un pulsante qualsiasi.

Zangief vecchia versione
Vai su Zangief e premi Start. Tienilo premuto e spostati su Sagat, Sodom, Rose, Birdie, Charlie, Dhalsim, Ryu, Adon, Chun Li, Guy, Ken e poi di nuovo su Zangief. Sempre tenendo premuto start premi un tasto.

Dhalsim vecchia versione
Sposta il cursore su Dhalsim e tieni premuto Start. Tieni premuto il suddetto pulsante e spostati su Zangief, Sagat, Charlie e infine ancora su Dhalsim. Tieni sempre premuto Start e premi un tasto.

Super Akuma
Vuoi giocare con l'onnipotente Super Akuma nel suo bel vestitino della versione Super Turbo? Certo che lo vuoi. Sposta il cursore su Akuma, premi Start e muovi su Adon, Gen, Sakura, Rose, Sodom, Dan, Guy, Rolento, Sakura, Rose, Birdie e di nuovo su Akuma. Tieni premuto Start e premi un tasto.

Super Chun-Li
Per ottenere il nuovo vestito di Chun Li (in realtà è molto vecchio, risale a Super SF2 Turbo) sposta il cursore su Chun-Li, tieni premuto Start e premi un tasto qualsiasi.

Super Akuma nella modalità VS
Per usare Super Akuma nel modo VS sposta il cursore su Akuma, tieni premuto Start e premi un tasto qualsiasi.

BLAZING DRAGONS

Caro Games Master
Mi stavo chiedendo se per caso non avessi voglia di aiutarmi stampando qualche trucco per Blazing Dragons su Saturn, un'avventura poco nota ma molto divertente. Riesco a far uscire la Principessa Flame dal castello, ma non riesco più a uscirne perché Re Alfie vuole vedere sua figlia che se ne è già andata. Ti prego, dammi una mano!
Anonimo

Mi dispiace molto, ma per Blazing Dragons non esiste alcun trucco. Questa volta dovrai seguire la strada più complessa... Niente paura, ci sono qua io ad aiutarti. Dunque... Dopo aver aiutato la Principessa Flame a scappare mettendo i capelli fuori dalla finestra (come Raperonzolo) assisterai all'incontro col mago-cancelliere George. Il suddetto individuo ti toglierà la borsa per farne l'inventario. A questo punto raggiungi la stanza di George e riprendila, raccogliendo anche i francobolli dal tavolo. Entra nella stanza di Flame e raccogli il baule e il costume da fantasma.
A questo punto recati nella libreria, parla con Trivet e ti trasformerà in una principessa. Torna da Trivet e usa su di lui lo specchio per trasformarlo in una principessa, dopodiché mostralo al re. Visto? Non era poi così difficile...

NINTENDO 64

GOLDENEYE 007

Caro signor Master
Ho bisogno del Suo aiuto con Goldeneye. Esiste forse qualche trucco oltre a quelli già pubblicati in passato? So che se anche ne esiste qualcuno Lei è la persona giusta alla quale chiedere...
Igor Belli - Roma

Sei fortunato. Usando delle particolari tecniche di spionaggio talmente segrete che in effetti non posso dire nemmeno io di conoscerle bene, sono riuscito a scoprire un trucco per codesto gioco che ha veramente dell'incredibile. Ti permette di ottenere tutti e 64 i personaggi della modalità multigiocatore, incluso un terrorista, un motociclista e i programmatori della Rare! Per attivare il tutto dovrai inserire questi codici nella schermata della selezione del personaggio guardando l'ultimo degli individui disponibili (Mishkin o Moonraker Elite). Dopodiché...

1. Tieni premuto L + R e premi C-Sinistro.
2. Tieni premuto L e premi C-Alto.
3. Tieni premuto L + R e premi a sinistra sul pad (non sul joystick).
4. Tieni premuto L e premi a destra sul pad.
5. Tieni premuto R e premi in basso sul pad.
6. Tieni premuto L + R e premi C-Sinistro.
7. Tieni premuto L e premi C-Alto.
8. Tieni premuto L + R e premi a destra sul pad.
9. Tieni premuto L + R e premi C-Basso.
10. Tieni premuto L e premi in basso sul pad.

Bello, eh?

NAGANO WINTER OLYMPICS

Caro signor Master
Salve! C'è qualche trucco per Nagano '98? Sarei molto contento di trovarlo su questa rivista!
Francesco Mutti - Roma

Carissimo, grazie per la tua missiva così aggraziata e piena di tatto... Nella schermata delle opzioni tieni premuto C-Basso e premi R per accedere a un nuovo set di controlli. A questo punto potrai scegliere delle nuove modalità: per ottenere i cosiddetti "testoni" tieni premuto C-Basso e premi R. Per cambiare le dimensioni del corpo tieni premuto C-Basso e premi R. Per scegliere delle voci differenti tieni premuto C-Alto e premi R. C'è anche un trucco meno utile ma

NINTENDO 64

altrettanto divertente (cioè per niente). Attiva la modalità Olympic e seleziona Freestyle Aerials. Scegli un'evoluzione qualsiasi, e quando ti starai lanciando lungo la collina non premere alcun tasto. Una volta lasciata la rampa premi a raffica il tasto B. Atterrando, l'atleta farà un balzo in avanti e ficcherà la testa nella neve, continuando a scendere in quella maniera.

DUKE NUKEM 64

Caro Games Master

Ma che mi combini? Qualche numero fa hai pubblicato dei trucchi per Duke Nukem: peccato però che io non riesca a farli funzionare! Come potrai rimediare al tuo errore?

Duke Nukem - Los Angeles

Ehm, dunque signor Nukem, come dire, i trucchi che ho pubblicato funzionavano solo con la versione americana del gioco. Non succederà mai più, lo prometto... Se lei volesse essere così cortese da non fare parola con nessuno dell'accaduto... Desidero ardentemente fare ammenda, e per riabilitarmi ai suoi occhi pubblicherò la lista completa dei trucchi per la versione europea di questo bellissimo gioco. Va bene?

Per attivare il menu dei trucchi premete (utilizzando il pad e non il joystick) Sinistra, Basso, L, L, Alto, Destra, Sinistra, Alto. Tutti questi segreti funzioneranno esclusivamente dopo aver attivato il menu dei trucchi, anche se comunque andranno inseriti nel menu principale. Tutto chiaro?

Invulnerabilità
R, C-Destro, R, L, tre volte R e Sinistra sul D-Pad. Da attivare nel menu dei trucchi.

Tutte le armi
Nel menu principale premete R, C-Destro, Basso (sul pulsante direzionale), L, C-Alto, L, C-Destro, L. Disattivatelo nel menu dei trucchi.

No Monsters
Nel menu principale premete L, C-Alto, Sinistra (sul pulsante direzionale), L, C-Basso, R, L, R. Apparirà l'opzione relativa nel menu dei trucchi.

SNOWBOARD KIDS

Caro Games Master

Dopo aver letto la vostra recensione entusiastica di Snowboard Kids mi sono letteralmente fiondato a comprarne una copia. Ed ecco la domanda che tutti voi stavate aspettando: esiste forse qualche trucco per questo gioco?

Vi dirò, non mi dispiacerebbe affatto conoscerne qualcuno...

"Conosci dei trucchi?" "Non è che potresti pubblicare dei trucchi?" "Sai qualche trucco?" È tutto quello che siete capaci di dire? Beh, penso dovrò accontentarmi, dopotutto questo è l'unico lavoro che posso fare finché MacDonald non rivede la sua politica delle assunzioni nei confronti delle teste galleggianti prive di corpo... Ecco una lista di evoluzioni segrete per alcuni personaggi del gioco... Buon pro vi faccia!

Slash - Slash Spin - Tenete premuto A e premete Alto, Basso, Alto

Slash - Slash Banzai - Tenete premuto A e premete Sinistra, Destra

Jam - Jam the Amazing - Tenete premuto A, premete Basso e quindi ruotate il joystick di 360 gradi in senso orario per due volte.

Jam - Jam the Great - Tenete premuto A e premete Sinistra, Destra, Sinistra, Destra

Linda - Linda Bourgeoisie - Tenete premuto A e premete Alto, Basso, Alto, Basso

Tommy - Fatty Man - Tenete premuto A, premete Alto e quindi ruotate il joystick di 360 gradi, tenete ancora premuto Alto e lasciate andare il tasto A.

zonaconsole

Siete bloccati nel vostro gioco nuovo di zecca, e vi vergognate di chiedere aiuto ai vostri amici? Bene, non deprimetevi troppo. Scrivetemi e cercherò di esaudire le vostre richieste.

Scrivete a:

AIUTO!
Games Master
zonaconsole
c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

SCHEDA DI AIUTO
Se volete, potete segnalarci quale gioco vorreste vedere analizzato sulle nostre pagine. Per farlo potete compilare la scheda sottostante oppure una simile indicando:

Nome della Piattaforma (PSX, N64, Saturn, ecc.)

....

Nome del Gioco (Quake, G-Police, Extreme-G, ecc.)

Trucco:

....

PC

FIFA: ROAD TO WORLD CUP '98

Caro GamesMaster
Dammi subito tutti i trucchi che hai per *FIFA '98*, e quando dico tutti intendo proprio dire tutti.
Marco Ravelli - Piacenza

Come posso lavorare con questa gente? Sono un artista del trucco, un genio del cheat mode! Oh, che mestizia. Tutto quello che chiedo è un po' di gentilezza... In ogni caso, non lascerò che un solo iinsolente rovini anni di buoni rapporti. Entra nella schermata Player Edit, cambia il nome di un giocatore con uno di questi e appariranno delle nuove opzioni.

johnny atomic – Tuffi
footy – Mosse stupide
xplay – Modalità "patata bollente"
urlofus – Stadio invisibile
dohdohdoh – Palla pazza
eac rocks – Testoni

Ed ecco qua, caldi caldi appena sfornati, i trucchi per il mitologico TOCA Touring Car. E poi non dite che non sono bravo.

GMGARAGE – Auto extra
XBOOSTME – Auto più veloci
CMSTARS – Giudare di sera
CMFOLLOW TV – Visuale dalla telecamera
CMTOON – Cielo stile cartoni animati
CMLOGRAV – Auto che rimbalzano
CMRAINUP – Pioggia al contrario
CMNOHITS – Passa attraverso le auto
CMMICRO – Visuale alla MicroMachines
CMCHUN – Visuale da Go Kart
CMMAYHEM – Piloti arrabbiati
CMHANDY – Mani giganti
CMCATDOG – Pioggia bizzarra
CMDISCO – Nebbia
JMHAMMO – Tutte le piste
PATSCREEM – Campionato speciale (piste al contrario)

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Caro GamesMaster
Hai stampato i codici per la versione Playstation di questo bel giococne di corsa, ma chi ha la versione PC cosa dovrebbe fare?
Francesca Rubezzi - Ancona

Il nostro James è a letto con una bella influenza! Eh già, questi sbalzi climatici proprio non sono andati giù al nostro agente segreti, ma noi abbiamo ugualmente carpito le informazioni necessarie al completamento della rubrica di questo mese. In gamba, James!

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Eccovi due trucchi che renderanno più piacevole la vita di tutti i possessori di Street Fighter EX + Alpha.

1. Per ottenere i personaggi segreti, spostate il cursore sulla modalità Practice e premete Select, ▲, ▶, ▼, ▶ e Select. Se avete inserito correttamente il codice apparirà la frase "Here comes a new challenger" nella parte bassa dello schermo. Ora potrete utilizzare Evil Ryu, Evil Hokuto, Cycloid Beta e Cycloid Gamma! Nientemeno...

2. Cambiate la mazza da baseball di Cracker Jack. Selezionate Cracker Jack nella modalità Arcade, dopodiché tenete immediatamente premuto ▲, ●, ●, R1 e R2 fino a che non inizia l'incontro. Quando il match avrà inizio, Cracker Jack si ritroverà con una nuova mazza da baseball in alluminio.

TOMB RAIDER 2

Dimenticatevi tutte quelle stupide chiavi! Raggiungete l'interruttore che apre l'ultima porta di legno gigante (la corsa contro le campane). Non portate il motoscafo all'interno, piuttosto lasciatelo fuori. A questo punto raggiungete l'interruttore, premetelo e la porta si chiuderà dietro di voi. Nuotateci sotto e non passate sulla rampa. Salite sul motoscafo e le porte di legno non si chiuderanno, cosicché potrete metterci quanto tempo vorrete per terminare il livello. Le campane non sono certo per i videogiocatori astuti...

MARIO KART 64

Choco Mountain

Dopo la prima collina vedrete un muro di pietra. Cominciate subito una derapata, e quando colpirete il suddetto muro saltate in alto. Se avete fatto tutto correttamente atterrerete sulla strada più in alto.

RAGE RACER

Se siete in seconda, in terza, in quarta o in quinta classe e siete allo scadere dei tentativi (cioè state per essere colpiti dal fatidico "game over"), scegliete la classe immediatamente inferiore a quella nella quale vi trovate e quindi tornate indietro. In questo modo perderete tutti i piazzamenti ottenuti, però recupererete anche tutti i vostri "crediti", potendo così ricominciare da capo.

DIDDY KONG RACING

Se non avete mai visto il quadro di Future Funland, seguite un po' queste istruzioni. Per prima cosa, dovrete ottenere l'oro in tutte le gare. Seconda cosa, dovrete battere Wizpig senza usare uno dei personaggi bonus come Drumstick. Dopodiché, guidate fino al tabellone dei tornei completo. Il faro si trasformerà in razzo partendo via. In un angolo della sala vedrete a questo punto una porta per una gara Time Trial: per entrare avrete bisogno di 47 palloncini e del talismano TT completo, che otterrete trovando le quattro chiavi. Ecco dove si trovano...

Ancient Lake: Dalla partenza, guidate sull'erba sulla destra e scorgerete una rampa con una chiave in cima.

Crescent Island: Dalla partenza prendete la strada di sinistra. Passate sullo zipper e dirigetevi verso il mare. A questo punto dovreste scorgere una caverna contenente la seconda chiave.

Snowball Valley: Dalla partenza andate a sinistra passando tra due rocce. Dovreste poter vedere la terza chiave sulla vostra destra.

Boulder Canyon: Dopo aver attraversato il primo ponte alla vostra sinistra vedrete una campana. Giratevi in modo da dirigervi verso il senso sbagliato della pista. Premete il tasto R per saltare e suonare la campana. A questo punto il ponte levatoio si abbasserà. Usate il power up del super turbo per oltrepassarlo, e raccoglierete la quarta e ultima chiave. Superate le corrispondenti sfide per ottenere tutto l'amuleto.

SUPER MARIO LAND 2 (GB)

1. Nel secondo stage del quadro Tree Zone, attraversate normalmente il quadro come fate di solito, ma nel punto in cui la roba gommosa si inclina verso il basso saltate sulla cima

invece di continuare a scendere. Continuate a dirigervi a destra tenendo premuti i tasti A e B fino a quando non vedrete un cubo con un punto di domanda. Saltate fino al cubo in questione e al suo interno troverete una vita extra.

2) Nel primo livello di Macro Zone, verso la fine del quadro, invece di attraversare il tetto scendete lungo i gradini e saltate sulla piattaforma mobile che vi permetterà di attraversare la zona con le punte. Ora saltate giù dalla piattaforma raggiungendo il lato opposto dell'ostacolo e raccogliete il power up contenuto nel cubo (un fiore). Saltate sopra al cubo e correte oltre il precipizio passando sui blocchi che coprono il tubo. Usate il fiore per spaccare i blocchi e scendete nel tubo per incontrare altri quattro cubi. Colpiteli tutti quanti per scoprire tre vite extra e una moneta.

3) Nel secondo livello di Tree Zone, quando raggiungerete l'affare gommoso che si inclina verso il basso, scendete direttamente e dirigetevi a destra fino a raggiungere l'angolo della parte inferiore della roba gommosa.
Li troverete una vita extra.

4) Nel primo livello di Mario Zone, verso la fine del quadro, salite di tre ingranaggi finché non vedrete due mattoni leggermente diversi dagli altri. Fateli saltare utilizzando un fiore e quindi rompete i blocchi che troverete all'interno. Una volta fatto ciò, raccogliete tutte le monete. Ripetete il tutto ad libitum finché non avrete novemilanovecentonovantanove (999) monete e potrete accedere alla caverna bonus.

MD VIRTUA FIGHTER 2

Nella schermata della selezione dei personaggi tenete premuto a destra sul pad finché non sentirete una voce digitalizzata dire "Five, four, three, two, one" e potrete finalmente giocare con Dural!

HARDCORE 4X4

Nella schermata della selezione della modalità, scegliete Time Trial e premete Start. Nella schermata d'immissine dei nomi inserite DUTCHMAN e tornate al menu principale, scegliete Credits e attiverete un nuovo gioco chiamato ROIDS. Scusate se è poco!

DIE HARD TRILOGY

Nella schermata successiva al logo della Sega premete C, A, B, B, Y, C, A, B, B, Y e lo schermo lampeggerà per un attivo. A questo punto scegliete il quadro che vi interessa. Quando avrà finito di caricare, iniziate a giocare e mettete il gioco in pausa. A questo punto apparirà un menu dal quale potrete scegliere un'infinità di trucchi differenti

STREET FIGHTER 2 TURBO

Per ottenete il Turbo a dieci stelline invece delle solite quattro, usate questo trucco: quando appare il logo Capcom subito dopo aver acceso il Super Nintendo, premete basso, R, alto, L, Y e B molto in fretta. A questo punto potrete aumentare manualmente le stelline fino ad averne dieci (non saliranno da sole, dovrete pensarci voi).

TEKKEN 2

Ecco alcune delle mosse più interessanti per il classico e inaffondabile *Tekken 2*...

King
Romero Special – Avanti, basso-avanti e RP+LK, quindi LP+RP, LP, LK, LP+RP+RK, poi LP+RP, LK, RK, LP+RP, LP+RP+LK+RK
Cinque Proiezioni – Avanti, basso-avanti e RP+RK, quindi RP, LP, LP+RP, poi RP, LP, LP+RP, quindi ancora LK+RK, LP+RP, poi LP, RP, LK+RK e per finire RP, LP, LK, RK
Octopus Special – Colpite in Counterhit con basso-avanti e RK, RK, RK, RK, RK e mentre King sta sferrando il quarto calcio premete RK, RP, LP, LK.
Da Jaguar Driver a Boston Crab – basso, basso-avanti, avanti e LP quindi LP+RP, LK, RK, LP+RP
Yoshimitsu
Combo Suicida – RK, LK e quando l'avversario è a mezz'aria basso più LP+RK
Law
Presa combinata – RP+RK quindi LP, RP, LP+RP

FIFA: ROAD TO WORLD CUP '98

Per ottenere un sacco di soldi inserite questo trucco tre volte nella schermata Team Edit: L1, L2, ●, ⊗, ●
Se vi interessano valori altissimi per tutti i giocatori, inserite questo codice nella schermata Player Edit: L1, L2, ⊗, ●, ⊗.

PANDEMONIUM 2

Se inserite NEVERDIE nella schermata delle password sarete invincibili. Se avrete fatto tutto correttamente apparirà un messaggio che ve lo segnalerà...

Arcade MORTAL KOMBAT 4

In un recente viaggio negli States ho avuto modo di provare a fondo *MK4* (versione 2.0) nella sala giochi dell'albergo, e ho pensato bene di prendere qualche appunto da trasmettere a voi cari lettori...

Suggerimenti
Per evitare le mosse spostandosi in profondità premete rapidamente RN, RN.
Per evitare le mosse spostandovi verso lo schermo invece muovete in basso e premete RN, RN.
Per sfasciare le ossa del vostro avversario premete avanti + LK.
Per cominciare un combattimento utilizzando delle armi casuali inserite il codice 222222 nella schermata Vs Screen.
Jax's Quad Slam (causa una barca di danni!). Avvicinatevi all'avversario e premete LP, (RN BL HK), (HP LP LK), (HP BL LK) (HP LP HK LK).
Se state giocando con Liu Kang premete indietro, (avanti LK).
Se state usando Quan Chi e il vostro avversario estrae un'arma, potete rubargliela premendo avanti, (indietro HP).

Fatality
Liu Kang
Tenetevi lontani circa un braccio dall'avversario e premete avanti, avanti, avanti, (basso BL LK HK)
Jakek (Quadro della prigione)
State abbastanza vicini all'avversario e premete avanti, basso, avanti, HK.
Sonya
Stessa distanza di cui sopra, tenete premuto BL e premete basso, basso, basso, (Alto RN).
Raiden
A media distanza premete avanti, indietro, alto, alto, HK.
Reiko
Solita distanza e premete avanti, basso, avanti (LP BK HK LK).

PC REBEL ASSAULT

Per saltare l'allenamento inserite FALCON nella schermata delle password.

PC CLUB FOOTBALL – THE MANAGER

Finalmente ho scoperto come ottenere un pacco di soldi senza spendere troppo. Entrate nella schermata dello stadio e impostate a uno il negozio del merchandising, il parcheggio e lo stand dei panini. In tutte le partite guadagnerete più di 100 milioni.

FINAL FANTASY 7

Come sconfiggere la Emerald Weapon: Per prima cosa avrete bisogno di un Materia Underwater. Per poterla ottenere dovrete usare il Morph su una Ghost Ship, un avversario che troverete nelle vicinanze della nave sommersa o come ottavo avversario in una delle battaglie nell'arena. Una volta "morphato" l'individuo in questione otterrete un oggetto chiamato Guide Book, che potrete scambiare col materia che vi serve presso un collezionista che troverete a Kalm. Per ottenere i materia Final Attack e W-Summon nonché l'Omnislash dovrete raccogliere punti nei combattimenti all'arena del Golden Saucer. Infine, per il materia Knights of the Round dovrete prendere un chocobo d'oro e dirigervi sull'isola nella parte in alto a destra della mappa (non segnata

sull'isola).
Collegate Final Attack con Phoenix e Knights of the Round con HP turbo. Allo stesso personaggio fornite il W-Summon. Cominciate l'incontro lanciando un doppio KoR e mimatelo con gli altri due personaggi usando il materia Mime. Continuate con questo

sistema finché potete (lasciando inutilizzato il personaggio che ha originariamente lanciato le due evocazioni) e quindi appena interrompete il ciclo usate tutti i Limit Break che potete. Di tanto in tanto la Weapon ammazzerà tutti quanti usando un raggio che toglie 9.999 HP, al che verrete resuscitati dalla combinazione Phoenix-Final Attack. L'Emerald Weapon dispone di circa 1.000.000 HP.

Ruby Weapon
Molto semplice se avete già eliminato la controparte verde, molto difficile nel caso contrario. Affrontatela con un solo personaggio in vita (visto che se arrivate con tutti e tre due vengono sparati fuori dal combattimento). Date al personaggio principale Master Summon + HP Absorb e Knights of the Round + MP Absorb, nonché Final Attack + Revive. Lanciate per prima cosa il KoR sui due tentacoli e quindi concentratevi sul nocleo ogni due mosse (i tentacoli si riformano). La bellezza di questa combinazione è che con i Knights of the Round uniti ai due materia Turbo otterrete tutti i vostri MP e HP per ogni attacco, diventando praticamente immortali.

WORMS2

Inserite questi codici mentre state giocando, compresi gli asterischi. Una volta battuti premete il tasto di cancellazione (la freccia a sinistra nell'angolo in alto a destra) e vedrete saltare il verme attivo. Appariranno quindi le lettere OK nella parte alta dello schermo.
supershopper
Causa l'apparizione di parecchi contenitori di armi segrete.
godmode
Tutti i vermi diventano invincibili. L'unico modo di ucciderli è quello di affogarli.
backflip
Con questo codice otterrete l'attivazione di una mossa segreta, il salto all'indietro. Per utilizzarla premete due volte il tasto di cancellazione dopo aver inserito il codice.
suicide bomber
Per rimpiazzare il Kamikaze con una ben più potente Suicide Bomb (può causare fino a 100 punti danno).
highjump
Raddoppia l'altezza di tutti i salti.
redblood
Ferite un verme e questo sanguinerà! Questo trucco funziona anche nel gioco via Internet.
I codici seguenti vanno inseriti invece nella schermata del generatore dei quadri, maiuscole comprese.
On Deadly Ground
Rimpiazza le mine con dei bidoni esplosivi. Questo trucco funziona solo se giocate nella modalità Cavern. Dopo averlo inserito potrete di nuovo passare alla modalità Island, comunque.
OSSETT – Per ottenere dei fondali disponibili originariamente in Worms 1.

L'ultimo trucco è il più interessante: chiamate una squadra TEAM17MicroProse (attenzione alle maiuscole). In questo modo il vostro team sarà invincibile e dotato di ogni arma in quantità infinite. Se invece state giocando nella modalità Cavern otterrete tutte le armi speciali ma non quelle segrete.

DUKE NUKEM 3D

Mettete in pausa e premete Z, X, X, Z, Y, Z, Y, X, Y per ottenere tutte le armi e tutti gli oggetti.
Per poter selezionare il livello entrate nel menu delle opzioni e premete X, Y, Z, Z, Y, X, Y, Z, Y.
Invulnerabilità – Date la pausa e inserite questa combinazione: X, Z, Z, X, Y, X, Y, Z, Y.
Per disattivare tutti i nemici – Entrate nella schermata della selezione del livello di difficoltà, quindi premete Z, Z, X, X, Y, X, Y, X, Z.

LAMBORGHINI 64

Se volete ottenere diverse auto aggiuntive per questo gioco, seguite il procedimento che vi illustro ora. Al livello Novice, cominciate il campionato e completate tutti i livelli, raccogliendo abbastanza punti da essere sempre in cima alla classifica al termine di ogni gara. Quando avrete completato il gioco, vi verrà mostrata la vostra auto e il tempo totale da voi impiegato per portare a termine l'impresa. A questo punto tornate al menu principale e iniziate una nuova partita. Esaminate bene il parco macchine a disposizione e scoprirete tre nuovi modelli.
Per ottenere altre auto ripetete tutto il procedimento al livello più difficile.

COOL BARDERS 2

Nel menu principale spostate il cursore su SBC e premete ▼, R1, ▲, R1, ▼, R2, ▲, R2, ▲, ▲, R1, ▼, ▼, R2 per ottenere dei vestiti aggiuntivi sia per Irin sia per Cindy.

GRAND THEFT AUTO

Inserite uno di questi codici al posto del vostro nome...
GROOVY – Tutte le armi
WETHEY – 9999990 punti
BLOWME – Coordinate
EATTHIS – Una bella sorpresa
FECK – Liberty City 1 e 2
TVTAN – San Andreas e Liberty City 1 e 2
URGE – Tutte le città parte 1 e 2 eccetto Vice City
CAPRICE – Tutte le città parte 1 e 2
CHUFF – Disattiva la polizia
TURF – Tutte le città
MADMAN – Tutte le città e tutte le armi
THESHIT – Tutte le città, tutte le armi e 99 vite
BSTARD – Accesso a tutte le mappe, un sacco di denaro e tutte le armi.
●, ⊛, ●, ⊗, ⊗, ●, ⊛, ● – Invincibilità

G-POLICE

PANTALON – Inserite questo codice nella schermata delle password, tornate alle opzioni e spostate il cursore tutto in basso per poter accedere alle missioni segrete, nelle quali potrete persino guidare una macchina.
SAGLORD – Inserite questo codice nella schermata delle password per guadagnare l'accesso all'ultimo livello.

F1'97

BILLY BONUS – Piste extra (inclusa una curiosa pista anni '60 tutta in bianco e nero)
PI MAN – Modo *WipEout 2097*
VIRTUALLY VIRTUAL – Grafica in wireframe
ZOOM LENSE – Vista dall'elicottero
CATS DOGS – Piovono rane dal cielo
LITTLE WEELZ – Ruote giganti

COURIER CRISIS

Per usare un alieno al posto del protagonista – Inserite XFIFTYONEX nella schermata delle password
Per usare un gorilla – Inserite SAVAGEARS come password.

VR BASEBALL '97

Spostatevi sull'opzione credits e premete ●, ●, ●, ●, ⊛. Se avete eseguito correttamente verrete rispediti al menu precedente. Iniziate una partita e vi ritroverete a giocare in mezzo a un campo di granturco. Come nell'Uomo dei Sogni...

IGNITION

Ecco alcuni codici per uno dei più bei giochi di guida che si siano mai visti su PC...
Auto giganti: BANARNE
Per vedere solo le ruote: SKUNK
Per specchiare un circuito durante una gara: FILMJOLK
Per cambiare visuale: SVINPOLE
Per avere tutte le piste: SURMULE
Per avere tutte le auto: SLASKTRATT

STREETS OF RAGE 2

Spostate il cursore sulla voce Options, tenete premuto A+B e premete start. A questo punto potrete selezionare il round di partenza dall'apposita voce, che comparirà in coda alle altre. Spostando invece il cursore su players e ripetendo il tutto potrete aumentare le vite fino a ottenerne nove.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Smoke in versione Umana
Cominciate una partita a due giocatori utilizzando Smoke, la modalità Randper (il Kombat Kode da inserire è 444 444) e menate l'avversario finché non gli rimane che una frazione di energia. Quando e se Smoke si trasforma nella controparte umana, uccidete immediatamente l'avversario prima che Smoke si ritrasformi. A questo punto tornate direttamente alla modalità a un giocatore SENZA passare dallo schermo della selezione dei personaggi e vi ritroverete a usare la forma umana del robot fumigante.
Come controllare i boss
Premete A, C, Alto, B, Alto, B, A, basso nella schermata dei titoli. Selezionate quindi Killler Kodes e potrete giocare come uno dei boss nella modalità a un giocatore.

EXTREME G

Per accedere a tutte le piste in *Extreme G* per Nintendo 64, inserite questa password: 51GG95

AGE OF EMPIRES

Inserite questi codici nella linea del chat per ottenere diversi effetti...
Big Bertha: Trasforma le catapulte in Big Bertha (attacco 65, 200 punti ferita).
E+mc2 Trooper: Crea un soldato armato di fucile laser (attacco 15, portata 15, ha bisogno di un town centre e causa un'esplosione di poco inferiore a quella generata dal Nuke Trooper).
Gaia: permette di controllare gli animali selvaggi (ma non la propria gente).
Home Run: Finisce automaticamente lo scenario corrente.

Reveal map: Per attivare tutta la mappa.
No fog: Rimuove la nebbia.
Steroids: Costruzioni istantanee.
Pepperoni Pizza: 1000 unità di cibo.
Coinage: 1000 unità d'oro.
Woodstock: 1000 unità di legno.
Quarry: 1000 unità di pietra.
Flying Dutchman: Trasforma i Juggernaut nei Flying Dutchman (attacco 45, si spostano anche sul terreno).
Se utilizzate questi trucchi in una partita multiplayer, dovete fare attenzione: cliccate su Chat, quindi disattivate gli altri giocatori e inserite i codici, altrimenti anche gli altri sapranno che state barando.

MD **RANGER X**

Mettete il gioco in pausa e premete alto, basso, alto, basso, alto, basso, C, B, A, destra, sinistra, A e B per poter selezionare il livello.

ACE COMBAT 2

Ascoltare tutte le musiche

Portate a termine il gioco con un grado superiore a First Lieutenant e nel menu delle opzioni apparirà la voce Music Player. A questo punto potrete ascoltare tutte le 28 musiche presenti nel gioco. Premete L1 o L2 per passare alla traccia successiva, R1 o R2 per passare a quella precedente. ● per selezionare la traccia e ascoltarla, Select per cambiare schermata e ●, ● o ● per uscire.

TOMB RAIDER 2

Tuffo con avvitamento

Eseguite un tuffo normale, e quando siete a mezz'aria premete il tasto ●. In questo modo vi produrrete in un fantastico tuffo con avvitamento. NOTA: questo tuffo funziona solo in determinati livelli e da determinate altezze.

COMMAND & CONQUER

GDI

Cominciate a piazzare la vostra Construction Yard, quindi costruite una centrale energetica, una raffineria, gli alloggi per le truppe e tutto quello che vi serve. A questo punto vendete la Construction yard e otterrete circa 4000 crediti. Continuate a costruire i soldati con la mitragliatrice (Mini Gunner) finché non ne avrete circa 35, quindi cominciate a costruire veicoli finché non avrete ammassato un esercito degno di tale nome. Tenete da parte circa 1000 crediti per poter addestrare degli ingegneri più avanti. Selezionate tutto il vostro esercito e fategli esplorare tutta la mappa, senza però passare nelle aree col Tiberium (vi toglie energia). Scovate la base dei nemici e distruggete tutto eccetto i palazzi, quindi addestrate gli ingegneri. Portateli alla base e conquistate i due edifici più costosi (la pista d'atterraggio, la raffineria o simili). Distruggete il resto e portate a termine la missione per ottenere una barca di punti.

PC **TOCA TOURING CAR**

Inserite uno di questi codici come nome:
CMGARAGE – Attiva l'autoblindo e la cadillac rosa (due nuove auto).
CMNOHITS – Per passare attraverso le altre auto.
CMCATDOG – Per far piovere cani e gatti dal cielo.
JHAMMO – Per accedere a tutte le piste.
CMDISCO – Per ottenere un risultato psichedelico.
CMMAYHEM – Gli altri piloti guidano come pazzi.

Games Bond ha bisogno di voi!

Games Bond, il nostro "agente segreti", è sempre alla ricerca di nuovi talenti da inserire nel suo team di brillantissimi agenti segreti del mondo dei videogiochi. Se pensate di avere scoperto un trucco o un segreto che Games Bond non conosce, speditecelo! Il nostro "agente segreti" valuterà il vostro trucco, e lo inserirà all'interno del suo rapporto mensile che Games Master pubblica puntualmente. Se pensate di poter essere un agente segreti mandate i vostri trucchi a:

Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

Per ragioni di sicurezza vi invitiamo però a trasmettere le vostre segretissime comunicazioni direttamente via e-mail, all'indirizzo **gamesmaster@kiditaly.com**.

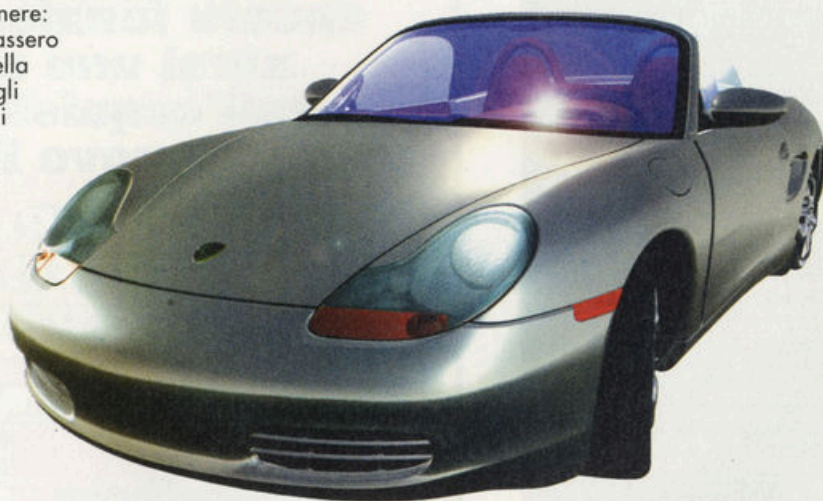
Aspettiamo le vostre preziose comunicazioni!

Il Saturn non è ancora morto, e lo confermano i bellissimi titoli in uscita. Questo mese una posta tutta incentrata sulle console e sulle loro presunte "guerre"...

IL SENSO DELLA VITA VIDEOLUDICA (OVVERO: PERCHÈ IL SUCCESSO DI CERTI GIOCHI È LEGATO AL SUCCESSO DI CERTE TECNOLOGIE)

Caro Games Master,
proprio tu, il tizio niente muscoli e tutto cervello come se ne vedono pochi in giro (anzi, si contano sulle punte delle dita di una mano: il primo è il capo dei Power Rangers, il secondo dei Ciberkids, il terzo degli Spacecats e il quarto, il più intelligente, sei tu), ho una questione da proporti. Ogni epoca videoludica è stata dominata da un particolare genere: sebbene tutti si ostinassero a non ammetterlo, nella trapassata epoca degli 8 bit erano di scena i platform, la passata epoca dei 16 bit era dominata dai picchiaduro a incontri (non che adesso scarseggino, ma...) e nell'attuale epoca dei 32 e dei 64 bit a farla da padrone sono i giochi di guida.
Tu che sai tutto potresti spiegarmi il motivo di questo processo?
Non credo che si possa ricondurre al semplice fatto che col 3D i giochi di corsa vengono meglio.
I migliori giochi che venivano in 3D erano i puzzle game eppure non hanno mai dominato la scena come stanno facendo adesso le corse (in macchina, in aereo, in hovercraft, in moto, in bicicletta, sul go kart o a piedi, ce n'è per tutti i gusti, dal serio al faceto).
Furufurufuru da...

HyperCat

Il titolo dato a questa lettera è ovviamente scherzoso, ma Hypercat ha sollevato un quesito interessante, e la cui risposta ha radici molto profonde.
È vero: certi giochi, o meglio certi generi di videogiochi, sono indissolubilmente legati a determinati periodi storici dei videogiochi. Senza entrare in discussioni che annoierebbero anche il soporifero capoccione che si occupa dei trucchi, basta ricordare brevemente, per esempio, che i picchiaduro come Street Fighter e gli sparatutto andavano tantissimo di moda ai tempi d'oro del Super Nintendo e del

MegaDrive, mentre con l'installazione dei primi CD-ROM su PC sono arrivati in massa anche i cosiddetti (e millantati) film interattivi. Ora, con Nintendo 64, PlayStation e Saturn, i veri dominatori dei videogiochi sembrano essere i giochi di guida, e comunque tutti quei titoli che spiccano per velocità dell'azione. Il motivo è probabilmente proprio quello che a Hypercat sembra improbabile: si tratta di prestazioni e di possibilità di computer e console. Ai tempi del Super Nintendo si diceva che si poteva giocare Street Fighter "come al bar", e oggi che si guida Gran Turismo come se si guidasse una macchina vera. I film interattivi hanno avuto più o meno lo stesso tipo di impatto, e cioè quello derivato dalla qualità delle immagini e dei filmati proposti.
Certi tipi di gioco meglio si adattano a determinate macchine o tecnologie, e quindi spopolano nel momento d'oro di queste ultime. Pian piano, quando le tecnologie saranno così evolute da permettere agli sviluppatori di fare letteralmente ciò che vorranno, si smetterà di cercare di stupire e si ritornerà, probabilmente, a ricercare nuove soluzioni per appassionare e divertire i videogiocatori.
Fino ad allora, comunque, noi ci godiamo Gran Turismo, Resident Evil 2, Tekken 3 e tutti gli altri successi del momento.

MA DOVE VANNO I NOSTRI SOLDI?

Insuperabile redazione di "Games Master",
tralascio i complimenti per la vostra testata videoludica (ringraziandovi per pubblicare ogni mese una rivista finalmente "nuova" e "rivoluzionaria") e arrivo subito al punto della mia missiva: Sega e Sony (con rispettivamente "Saturn" e "PlayStation"). Quando approdarono qui in Italia, le loro console costavano all'incirca una milionata.
Furono due grandi novità, non c'è che dire, un vero e proprio salto di qualità rispetto alle ormai vetuste console a 16 bit. Molte, anzi, moltissime persone acquistarono subito queste console della nuova generazione nonostante il prezzo davvero spropositato (basti guardare il Saturn, che qui in Europa una vendita considerevole la ebbe solo nei primi due anni di vita, poi l'utenza di questa macchina scese, scese, scese...). Dopo qualche anno, poi, i prezzi calarono e furono decisamente più accessibili, fino ad arrivare a oggi che la PlayStation costa 299.000 lire e il Saturn 275.000 lire!

DOMANDE? DUBBI? COMMENTI? SCRIVETE!

Con la buona e vecchia carta:

Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

Con la futuristica e rapida e-mail:

gamesmaster@kiditaly.com
Subject: Games Master
(ricordatevi il subject!)

Io penso a tutte quelle persone che hanno comprato queste macchine a un milione e credo che gli roda non poco vederle ora in negozio a meno della metà di quanto le hanno pagate loro.
Il punto della mia missiva è quindi il seguente: le nuove console a 128 bit costeranno di nuovo così tanto quando usciranno e ci sarà ancora qualche stolto che le comprerà subito, sapendo che dopo un po' di tempo i prezzi caleranno vertiginosamente?
Naturalmente voi di Games Master (come di altre riviste videoludiche) siete esenti da questo mio interrogativo poiché svolgendo questo lavoro dovete avere subito tra le mani queste console, testarle e consigliarle (con il loro relativo software) oppure no ai vostri lettori. Perché vendere console a 800.000 lire/1milione per poi passare a 300.000 lire? Questo significa che sulle prime console ricavano sul prodotto una percentuale del 400% circa (senza naturalmente contare il ricarico del negoziante), e non venitemi a dire che ora sono in perdita che le vendono a poco perché dentro quelle due scatole di plastica ci sarà un valore non superiore alle 100.000 lire.
Credo proprio di aver terminato la mia lettera, quindi vi lascio e vado giocare a Resident Evil 2.

CAYMAN

Caro Cayman,
come tutti ben sappiamo, acquistare le cose appena arrivano sul mercato significa pagarle molto di più. I motivi sono molteplici, il principale è proprio una legge di mercato: le primizie si pagano. Il produttore crea un'aspettativa nel potenziale acquirente, che attende impaziente fino all'uscita della console. A quel punto si fionda in negozio ad acquistarla, e sta poco a guardare se il costo è alto. È un discorso che si applica naturalmente ai giocatori più appassionati, ma si basa proprio su una legge di mercato.
D'altronde, i costi di produzione di una console sono così alti che è necessario per il produttore rientrare subito dei costi per ammortizzare l'investimento. Passano poi i mesi e la console ha esaurito il suo momento d'oro fra gli appassionati: è il momento di "aggredire", come dicono gli esperti di marketing, una nuova fascia di mercato. Si tratta di quella sterminata dei videogiocatori medi. Per accattivarseli bisogna dar loro una console bella ma a un prezzo contenuto, e così succede. Passano ancora i mesi e ci si aspetterebbe un ulteriore calo, ma in realtà un'altra legge di mercato entra in ballo: regala una cosa, e stai pur certo che tutti penseranno che è una schifezza. Ecco perché, per esempio, Sony si

DITECI QUALCOSA!

Eccoci dunque al nuovo numero di Games Master.
Grazie delle lettere che ci avete spedito via posta e via mail. Ci sono state molto utili, ma non pensiate di aver placato la nostra sete di commenti...
Siamo sempre ansiosi di sapere se la rivista vi è piaciuta, e se vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di più, e se non vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di meno e se vi è piaciuta di meno cosa...
Insomma, ancora una volta, diteci qualcosa! Mandateci una lettera, strappate questa pagina e compilatela, fotocopiate questa pagina e compilatela, fate quello che volete ma diteci qualcosa!

Quali sono le rubriche, gli articoli, gli spazi che vi sono piaciuti di più?

1
2
3

Ok, non vi è piaciuto tutto. Quali sono le parti di Games Master che vi sono piaciute di meno?

1
2
3

Altri suggerimenti?

....
....
....
....

Spedite il tutto a:
Games Master c/o KiD
c.so Lodi 59
20139 Milano

è recentemente scontrata con un distributore inglese che aveva venduto diverse PlayStation a un prezzo troppo basso. Infine, è ora di sfatare un mito: dentro a questi scatolotti di plastica c'è tanta di quella "intelligenza umana" da far paura. E l'intelligenza, sotto forma di lavoro umano di persone estremamente qualificate, si deve necessariamente pagare. Siamo stati noiosi? Speriamo di no...

RISPONDETEMI! PUBBLICATEMI!

Caro Games Master,
sono un felice possessore del fantomatico Nintendo 64. Complimenti per lo speciale su Zelda 64, ma per favore rispondetemi e non fate come le altre riviste che non mi hanno considerato mai, fatemi vedere che siete veramente uomini! RISPONDETEMI!!! PUBBLICATEMI!!!
Siccome sono un grande curioso rispondete alle mie dieci domande!
1. Quando uscirà la versione Pal di Zelda?
2. Quanti byte, beyte, boti, non so come si chiamano, ma quanti ne supporterà Zelda?
3. Capcom, Konamy, Core, EIDOS, Namco, BMG, Activision, ElectronicArts, si impegneranno mai a fondo su N64? Se sì che giochi hanno in cantiere per il 1998/99?
4. Che cosa ne pensate del futuro del N64?
5. Che cos'è Rew Limit?
6. Banjo Kazooie è veramente bello? Di che cosa si tratta in questo gioco?
7. Che cosa è? Cosa ci permetterà di fare? Quanto costerà il 64DD?
8. Quando è previsto il seguito di Mario 64?
9. Donkey Kong World sarà bello come su Super NES? Sarà in 2D o 3D?
10. Dracula 3D, Kirby's Air Ride, Earth Bound 64, Mission: Impossible, Quest 64: che giochi sono e quando usciranno? Soprattutto, di che genere sono? Saranno dei capolavori o le solite ciofeche!?
Ciao a tutti, e spero che pubblicherete la mia lettera. Ciao a tutti ma soprattutto a Games Bond. Ciao ragazzi continuate sempre così!

Carmelo Montagno - Regabulto (EN)

Caro Carmelo,
non c'è più spazio! Però non potevamo resistere alla preghiera di pubblicazione, perciò ecco una sola risposta veloce: il Nintendo 64 avrà un futuro roseo, probabilmente proprio grazie al 64DD, che dovrebbe uscire l'anno prossimo a un prezzo presumibilmente accessibile. E con lui arriveranno probabilmente altri editori di successo.

TRA UN MESE SU... GAMES MASTER

TUROK 2!

TORNANO I DINOSAURI SU NINTENDO 64

- ***Tokyo Game Show*** *I migliori giochi della fiera.*
- ***Tekken 3*** *Prosegue la nostra guida al picchiaduro dell'anno.*
- ***Mission: Impossible*** *Meglio di GoldenEye?*
- ***Giochi! Giochi! Giochi!*** *Alundra, Spawn, Parasite Eve, Wetrix, GT64, Three Lions, World Cup '98 e ISS 2!*

Una pelle pura comincia dalla pulizia dei pori.

VERBA DDB

NUOVO
Clear Pore Treatment™
Gel Notte
Aiuta a liberare i pori
Pelli giovani con impurità
Neutrogena

Neutrogena Clear Pore Treatment è il gel che libera i pori eliminando le cellule morte. Perché, mentre dormi, penetra in profondità rimuovendo le impurità. Così ti aiuta a combattere brufoli e punti neri e a mantenere la tua pelle pulita e sana. Applicalo ogni sera, dopo solo una settimana vedrai i risultati. Neutrogena Clear Pore Treatment è pratico da usare perché è trasparente, è oil free e non unge.

Neutrogena Clear Pore.

Not tested on animals.

FUNZIONA!

Neutrogena®

Clear Pore Treatment

IN FARMACIA